MACINTOSH • AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLE

84 STRONY
Gry Telewizyjne i Konsole

SECRET SERVICE

STYCZEŃ
(1/96)
INDEX 321052
ISSN 1230-7725
CENA 3 zł 30 gr
33000 zł

31

Bezkarność Gwarantowana 4
Ankieta
HAPPY NEW YEAR
1945

ACTUA SOCCER • ALIEN BREED 3D
REBEL ASSAULT 2 • NBA JAM •
STONEKEEP • JUDGE DREED •
NHL'96 • WITCHEAVEN • ROAD WARRIOR
i inne...



APACHE


ALIEN vs PREDATOR


ROADKILL


BATTLE ARENA TOSHINDEN

Konsola z certyfikatem
JAGUAR
Redakcyjna premiera
MORTAL KOMBAT
Nie tylko dla Amigi
ACTION REPLAY PC

MORTAL KOMBAT
SUPER PLAKAT

Grafika: Sailor Moon - Usagi Tsukino (Pegaz...)

PREMIERA NA KOMPUTER EXPO '96

NOWY TEENAGENT

69 zł

WSPANIAŁA GRA PRZYGODOWA



PIERWSZA W PEŁNI POLSKA GRA NA PC-CD ROM





NOWA LEPSZA GRAFIKA

...brawa należą się bowiem za w pełni profesjonalny produkt z oryginalną grafiką , dobrą animację, miłą ścieżką dźwiękową i efektami, który do tego ma niebanalny scenarisz, częściowo utrzymany w żartobliwym tonie i ujawnia przy okazji polot i [illegible] autorów...

SECRET SERVICE



WSZYSTKIE POSTACIE W GRZE MÓWIĄ PO POLSKU

Dodatkowo na płycie:

- Ścieżka dźwiękowa (10 utworów muzycznych a w tym TEENRAP zespołu DABONG)
- Wywiad z szefem firmy METROPOLIS - Adrianem Chmielarzem



Głosy podkładali między innymi : GULASH, MARTINEZ, ALEX



...przyjemnie niezwykła przygodówka w stylu Space Quest czy Larry'ego ...

PC ATTACK

...uśmiałem się kilka razy do łez, gdy dwóch małolatów, którzy korzystając z mojej nieuwagi usiedli przy komputerze i już mnie do niego nie dopuścili, ryczało ze śmiechu od obiadu do kolacji...

TOP SECRET







PRODUKT POLSKI

Produkcja i dystrybucja CD Projekt, ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa tel./ fax: (0-22) 25 07 03 , 25 82 02, 25 71 51
Sklep firmowy: Warszawa, ul. Indyjska 25A tel./fax (0-22) 672 80 18

MENU

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Zespół redakcyjny:
Paweł [illegible], Andrzej [illegible], Dariusz [illegible], Marcin Kamil Górecki, Marcin [illegible], Paweł Jankowski, [illegible], [illegible] Korzeniewski, Piotr [illegible], Piotr Mańkowski, Jacek Marczewski, Kamil Mełnik, Piotr Pawlak, Paweł Sikora, [illegible], Adam Wieczorek

Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 125.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-1261 w. 390 (godz. 9-16)
fax (0-22) 620-9309
e-mail: [illegible]@polbox.com.pl

Z KRAJU • Z KRAJU • Z KRAJU • Z KRAJU

Sam koniec 1995 roku i początek następnego zaznaczyły się nie tylko rytmicznym ukazywaniem się zapowiadanych wcześniej nowości, ale też kilkoma absolutnie zaskakującymi wyczynami naszych dystrybutorów. Można do nich zaliczyć zarówno bardzo sprawne wydanie świeżych hitów (FIFA'96, SCREAMER) jak i zapomnianych już staroci (WOODRUFF, KING'S QUEST 7).

■ Organizator targów PLAYBOX organizowanych w katowickim „Spodku" – firma FULLMAX, poinformowała o terminie i programie najbliższego wydania Imprezy. Odbędzie się ona w dniach 1–3 marca 1996 r. na tzw. dużej płycie „Spodka", przewidziane jest wiele imprez towarzyszących, m.in. wręczenie nagród za 1995 rok dla polskich producentów i dystrybutorów gier.

■ BOBMARK podpisał umowę dystrybucyjną z gigantem rynku zachodniego wywodzącym się z branży filmowej – WARNER ENTERTAINMENT. Już ukazały się gry PANIC IN THE PARK, SENSIBLE WORLD OF SOCCER i ENDORFUN, zaś lada dzień do sklepów trafią m.in. DARK EYE, CHAOS ENGINE 2 i INTERNATIONAL MOTO-X.

■ IPS COMPUTER GROUP przekazał nam potwierdzoną listę tytułów zapowiadanych na styczeń i luty. Zestawienie jest imponujące – będzie w co grać! Najciekawsze jest to, że w ofercie znajdzie się aż siedem gier wyścigowych: oprócz wydanych NEED FOR SPEED będą to: SCREAMER, FATAL RACING, INDYCAR 2, GRAND PRIX MANAGER, F1 GRAND PRIX, i ROAD WARRIOR.

■ Firma CD PROJEKT została autoryzowanym dystrybutorem BLIZZARD – twórców m.in. WARCRAFT i WARCRAFT 2. Ten ostatni tytuł właśnie się ukazał i trafił do sklepów przed Gwiazdką.

■ Gdańska firma SEVEN STARS zmieniła siedzibę. Aktualny adres dla korespondencji to: 80-952 Gdańsk 6, skr. poczt. 219. Firma przypomina, że można wymienić niesprawną wersję gry KAJKO I KOKOSZ na Amigę. Wystarczy przysłać pierwszą dyskietkę bez pudełka.

■ Ukazała się nowa karta firmy ADVANCED GRAVIS, która ma hurtowo rozprawić się z konkurencją dzięki swej jakości i cenie. Test opublikujemy w jednym z najbliższych numerów.

■ Instytucja zwana NASK, powołana w celu organizowania i upowszechniania sieci Internet w szkołach i na uczelniach, poinformowała o dziesięciokrotnym podniesieniu cen za korzystanie z łączy. Jak powiedzieli szefowie NASK w wywiadzie dla Gazety Wyborczej: „chcemy stłumić ruch w sieci"... Podajemy tę informację czując, jak to kilkudziesięciu tysiącom komputerowców obsuwa się grunt pod nogami.

AMIGA • AMIGA • AMIGA • AMIGA • AMIGA • AMIGA

Kontynuując zapoczątkowany w zeszłym miesiącu cykl zapowiedzi gier na Amigę, podajemy tym razem garść stuprocentowych pewniaków. Zbiór tytułów mógłby być oczywiście większy, gdyby nie problem wycofywania się z projektów będących czasami w bardzo zaawansowanym stadium produkcji. Zaprzęgając do roboty naukę można udowodnić każdą nieścisłość za pomocą statystycznego kłamstwa, więc tylko jeden projekt na dziesięć może upaść. Trzymajmy więc kciuki i zbierajmy świąteczne żniwo, bo będzie w czym wybierać.

ANGST (DEM SOFT) – to gra z rodziny DOOM'o-mowatych rzeźni, kreowana przez szalonych Kanadyjczyków. Kiedyś zademonstrowali obiecujące demo, teraz produkt jest już na ukończeniu.

BALDIES (GAMETEK) – gra typu „szpieg przeciwko szpiegowi", w klimacie jak CANNON FODDER. Hybryda wielce obiecująca.

BUBBLE&SQUEAK 2 (AUDIOGENIC) – zręcznościówka, której projekt był wstrzymany, później znów wznawiany i tak w kółko.

CHAOS ENGINE 2 (RENEGADE) – fanatykom chodzonych strzelanek nie trzeba rekomendować tego dzieła. Giwera w dłoń i totalna zagłada.

LIMBO OF THE LOST (RASPUTIN) – przygodówka, która zaskoczy świetną grafiką i fabułą. Jeśli do dzieła zabiera się sam mistrz RASPUTIN, to gra będzie OK.

OLDTIMER (KOMPART) – niemiecka siła i solidność wymyka się spod kontroli i daje się ponieść fantazji tworząc grę, której atutem jest nowy sposób podejścia do wyścigów.

PHOENIX: REUNION 2 (GRANDSLAM) – kontynuacja niezłej strategii z gatunku science-fiction, drugi rzut ma zmieść z powierzchni twardziela wszystkie pozostałe grzy strategiczne na Amigę.

POLE POSITION (ASCON) – w czasach Ataryny była to podstawowa pozycja każdego gracza, teraz będzie to manager formuły pierwszej dostępny na święta.

STAR CRUSADER (GAMETEK) – Amigowe wydanie znanej już z PC gry, która z niezłym skutkiem naśladuje WING COMMANDER.

ZEEWOLF 2 (BINARY ASYLUM) – pierwsza część zebrała pochlebne recenzje za pomysł, teraz będzie równie fajna grafika i dużo sensownego strzelania.

ZE ŚWIATA • ZE ŚWIATA • ZE ŚWIATA

Ostatni miesiąc naznaczony był premierami wielu interesujących tytułów. Oczekiwane od długiego czasu produkcje wreszcie ujrzały światło dzienne, co od dawien dawna stanowi regułę. Gwiazdka to okres kupowania prezentów i jeśli się przejrzy listy wydawnicze światowych magnatów rynku gier komputerowych, to widać, że największe zagęszczenie dat premier przypada właśnie na pierwszą połowę grudnia. Z najnowszych produkcji ukazał się właśnie WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS, BATTLE ISLE 3, TOUCHE', EF2000, THE DIG. Dosłownie lada chwila należy spodziewać się WING COMMANDER 4. Z poniższego zestawienia tytułów tylko CREATION na pewno nie ukaże się prędko. Wszystkie pozostałe, w momencie gdy to czytacie, powinny już być na rynku.

DESTRUCTION DERBY

SONY PSYGNOSIS/PC CD/PLAYSTATION

W dotychczasowych wyścigach jazda odbywała się w sposób kulturalny, samochody spokojnie mknęły sobie torem, linię mety mijając co najwyżej z kilkoma rysami na karoserii. W świeżo wydanym DESTRUCTION DERBY walka pomiędzy biorącymi udział w zawodach kierowcami jest o wiele ostrzejsza. Jeździ się po ciasnych torach na których panuje mordercza atmosfera. Karoserie w harmonijki, pióropusze czarnego dymu, strzelające opony, silniki na wierzchu... Oczywiście wszystkie uszkodzenia wpływają na jakość jazdy. Rozpoczynając samochodowe zmagania, startujesz z czwartej ligi. Podczas pięcia się na szczyt odwiedzisz kilkanaście „stadionów" oraz aren, gdzie odbywają się również bonusowe zmagania – derby, podczas których należy staranować jak najwięcej obcych wozów.









ANVIL OF DAWN

DREAMFORGE/NWC/PC CD

Tę grę RPG, zawierającą bardzo dużo lochów i lokacji w terenie otwartym, wydała firma DREAMFORGE. W przeciwieństwie do obu utworów z cyklu RAVENLOFT oraz MENZOBERRANZAN postanowiono zastosować sposób poruszania się sztywno w czterech kierunkach, zapewne dlatego, że większość akcji ma miejsce w ciasnych lochach. Ze wszystkimi napotkanymi osobami można sensownie porozmawiać. Szkoda tylko, że postacie (ponad setka) wyglądają tak bezbarwnie.





Po przejściu lochów wychodzi się na zewnątrz zamczyska i podziwia piękne krajobrazy. ANVIL OF DAWN posiada standardowy sterownik i system walki, w ogóle jest to dość klasyczna produkcja.



CREATION

BULLFORG/ELECTRONIC ARTS/PC CD

Proces tworzenia CREATION nieco się wydłużył i data narodzin została w związku z tym przesunięta. Celem głównym gry jest zbudowanie podwodnej cywilizacji. Realizowane jest to poprzez wyprawy batyskafem. Można pływać na różnych głębokościach, co stanowi nowość w ze-





stawieniu z MAGIC CARPET, w którym w pionie poruszanie się było niemożliwe. Jednak to właśnie zrobiony przez Glena Corpse engine MAGIC CARPET został wykorzystany w CREATION. Gra będzie mogła pracować w SVGA. Już od ponad roku produkt ten ewoluuje, jego ostateczny kształt ujrzymy dopiero w połowie 1996 r.

DARKSEED 2

CYBERDREAMS/PC CD/WINDOWS

Co nam się nie podobało w PHANTASMAGORII? Między innymi to, że Adrienne w każdym pokoju niczym zaklęta stała w jednym miejscu. Tymczasem w DARKSEED 2, przy zbliżonej jakością grafice, Mika Dawson posiada nieco większą swobodę ruchu. Opowieść zaczyna się od dokonanego w idyllicznym miasteczku morderstwa, zaś potem coraz bliżej do Mrocznego Świata, w którym pisarz miał już okazję przebywać w poprzedniej części. DARKSEED 2 pracuje wyłącznie pod Windows, co na szczęście nie rzutuje ujemnie na przebieg gry. Sterownik pozostał niemal niezmieniony, za to na lepsze zmieniła się grafika (pamiętajmy, że DARKSEED dysponował zaledwie paletą 16 kolorów). Teraz wszystkie lokacje aż błysz-



czą mnóstwem detali oraz sugestywnością światłocienia. Miasteczko jest spokojne i prawie wymarłe, akceptuje się dość łatwo ową pustkę. Program zawiera kilkadziesiąt filmików w formacie AVI. Drżyj rzeczywisty świecie, bo ukrywające się z drugiej strony lustra bestie z wyobraźni H.R. Gigera ponownie gotują się do ataku!





BLOOD

APOGEE/US GOLD/PC CD

W BLOOD akcja toczy się szybko i bez zbędnych przerywników. Engine 3D Build, na którym



powstał już DUKE NUKEM 3D, znów przydał się programistom z APOGEE. Tym razem sceneria zrealizowana została w klimacie fantasy, atakują



nas stuprocentowe zombie albo na trudniejszych poziomach – ubrane w łachy kostuchy z kosami w dłoniach. Jest tu trochę z RISE OF THE TRIAD (sceny gore) oraz z HERETIC (bestiariusz).



CYBERJUDAS

EMPIRE/PC CD

CYBERJUDAS okryty jest na razie mgłą tajemnicy. EMPIRE określa zadania gracza poprzez trzy zasadnicze punkty: zostałeś prezydentam i na twoje barki spadł obowiązek rozwiązywania ogólnoświatowych problemów. Rozglądaj się cały czas za nowymi celami zaborczej polityki zagranicznej. Wśród najbliższego otoczenia znajduje się ktoś pragnący wysadzić cię z siodła – zlokalizuj go i podetnij mu skrzydła. Będzie można podziwiać przygotowaną na Silicon Graphics grafikę. Ruch ust renderowanych postaci ma zostać idealnie zsynchronizowany z wygłaszanymi przez nie zdaniami.



DAGGERFALL

BETHESDA/US GOLD/PC CD

W jednej z prowincji świata Tamriel zbudowano wielkie zamczysko o nazwie Daggerfall. Rządził tam król Lysandus, wierny poddany cesarza, władca miłosierny i sprawiedliwy. Jednak podczas wojny z sąsiadami król poległ. Cały jego naród pogrążył się w żałobie, trwającej do momentu, gdy nadeszły pierwsze wieści, że Lysandusa ponownie widziano. Powstały z martwych, ze świetlistym mieczem w garści i legionem fantomów u boku, uderzył z odsieczą na dawne włości. Mniej więcej w tym samym czasie młody wojownik wyruszył na swoją pierwszą wojenną wyprawę. Starcie sił zła, dobra i jakichkolwiek innych rozagra się w murach Daggerfall.

Bardzo symptomatycznym faktem jest obecność w internetowych listach informacji dotyczących dema DAGGERFALL. Popularnością wyprzedza ono kilka innych wydanych bieżąco role-playing. Demo stanowi zapowiedź wielce oczekiwanego THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL.



Mającą ukazać się w okolicy Gwiazdki pełną wersję DAGGERFALL ze względu na co najmniej trzy rzeczy należy uznać za produkt markowy. Po pierwsze, ogromny teren, który według autorów gry jest większy od Wielkiej Brytanii. Po drugie, ogromna ilość przedmiotów magicznych i różne cechy postaci – kreację bohatera dokonuje się poprzez odpowiedzi na pytania, rodzaj testu, wystawiający cenzurkę twojej osobowości. Po trzecie, świat Tamriel jest kompletny. Znajdą się tam lasy, bagna, wodospady, morza, kilometry lochów, miasta, w których można wchodzić do każdego domu, dziesiątki ludzi chodzących ulicami. Podział na dzień i noc, różne czynniki wywierające wpływ



na osobowość bohatera. Będzie można jeździć konno, pływać pod wodą.

Wady DAGGERFALL to po przede wszystkim wymagania sprzętowe. Na najszybszych 486 z 16 MB RAM program ślimaczy się. Poza tym jak wiadomo każdy kij ma dwa końce, gigantyczny obszar gry oznacza zarazem niemożliwość notowania w Save położeń wszystkich przedmiotów oraz zabitych potworów, będą z tym więc problemy (jak w ARENA). System Spellmaker oraz zasady walczenia pozostały niezmienione, wprowadzono za to nowy rodzaj automappingu. W jednym zdaniu mówiąc, ciekawość obejrzenia pełnej wersji DAGGERFALL jest ogromna. W styczniu wszystko powinno już być jasne.







FRANKENSTEIN

AMAZING MEDIA/INTERPLAY/PC CD

Od czasu premiery w 1974 roku „Rocky Horror Picture Show" stanowi fenomen socjologiczny, przyciągając do sal kinowych i teatralnych zafascynowanych przedstawioną tam ideologią wolności publiczność. Rolą przebranego w damskie fatałaszki Frank N. Furtera zasłynął w powyższym filmie Tim Curry. Obecnie nie otrzymując już wielkich ról (epizody w „Cieniu" i „Kongo") przeniósł się do gier komputerowych, gdzie od razu znalazł dla siebie miejsce. Najpierw podkładał głos w GABRIEL KNIGHT, teraz pokazuje się na monitorze we FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTER. Program ten pracuje pod Windows, posiada stworzoną na 3D Studio grafikę obejmującą średniowieczne zamczysko wraz z przyległościami.

Jak to niemal każda „multimedialna" gra – z wierzchu piękna, od środka znacznie bardziej



prozaiczna. Bajeczka zaczyna się, jak to budzisz się w obcym ciele, próbując przypomnieć sobie, kim byłeś wcześniej. Przypomina ci się scena powieszenia jako winnego śmierci własnej córki. Teraz jesteś monstrum pozszywanym przez szatańskiego barona. Wspomniana prozaiczna strona gry to statyczne obrazki, mało interaktywny sposób poruszania się w typie SEVENTH GUEST oraz łamigłówki, w dużej części zastępujące tradycyjne przygodówkowe używanie przedmiotów. Ale to są zaledwie pierwsze wrażenia, gra już jest, więc pełen werdykt zapadnie całkiem niedługo.



EARTHWORM JIM

SHINY/FUNSOFT/PC CD

Przyzwoicie zrealizowana zręcznościówka EARTWORM JIM nie powinna zawieść miłośników rozlicznych produkcji w stylu JAZZ JACK RABBIT albo ZOOL. Dopiero teraz ukazała się



wersja PeCetowa tej znakomitej platformówki, której konsolowe wydanie zebrało laury na wiosennym wydaniu ECTS w 1995 r.

Co zostało zawarte w programie? 30 poziomów pełnych utrudniających życie tytułowemu robaczkowi zwierząt. Digitalizowany soundtrack jako dodatek do biegnącej szybko akcji oraz zamieszczenie na płytce pierwszej części gry to kolejne cechy wydanego przez FUNSOFT produktu.



I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM

KILIMANJARO/CYBERDREAMS/PC CD

Szalony supermózg AM bawi się we Wszechmogącego i zleca piątce potępieńców wykonanie różnych misji na przestrzeni dziejów. Każdy z nich musi w jakiś sposób odkupić swoje winy. W zrealizowanym przy współpracy pisarza Harlana Ellisona I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM wybiera się na początku jedną z pięciu postaci i bierze udział w związanym z nią epizodzie. Z biegiem czasu okazuje się, że wszystkie one są ze sobą fabularnie splecione. Dopracowana, w stylu gotyckim, grafika SVGA oraz nastrojowy soundtrack nie pozwalają na wysunięcie żadnych zarzutów. Zastrzezenia mogą być za to kierowane pod



adresem sterownika, mocno przestarzałego, każącego np. przy wchodzeniu w otwarte drzwi za każdym razem pracowicie ustawiać opcję USE DOOR. Pod względem scenariuszowym jest to produkt wybitny, niestety sporo niemądrych zagadek oraz kilka błędów w samej grze przeszkadza w uznaniu „Nie mam ust, lecz muszę krzyczeć" za przygodówkę roku '95. Tym niemniej z pewnością zasługuje ona na uwagę.





TIME GATE

INFOGRAMES/PC CD

O TIME GATE trzeba powiedzieć nieco więcej, bo jest to produkt nietuzinkowej firmy INFOGRAMES, która postanowiła zaskoczyć wszystkich grą, o której wcześniej tylko cicho wspominano. TIME GATE nie dość, że zrealizowana na wysokim poziomie i z bogatą fabułą, ukaże się jeszcze przed gwiazdką. Dotyczy to również premiery w Polsce, o czym zapewnia dystrybutor – firma MIRAGE.

Teraz parę słów o fabule. Bohater William Tibbs jest z pochodzenia Amerykaninem, który studiuje w Paryżu prawo. Jego dziewczyna Juliette pewnego dnia w tajemniczych okolicznościach znika. Także Williamowi złożone zostają odwiedziny... przez Czarnego Rycerza rodem z czternastowiecznej Francji. Po krótkim pojedynku, w którym zwinniejszą rękę okazuje się mieć William, demon wraca, skąd przybył. Tibbs bez namysłu postanawia udać się poprzez bramę czasu w średniowiecze, by odszukać Juliette. Srogi wojownik przeszłości, Wolfram z Rudą Grzywą wraz ze swoją składającą się z zombie i ludojadów armią ciemności jest jednak właściwie przygotowany na przyjęcie intruza.

W TIME GATE zastosowany został engine wzięty żywcem z ALONE IN THE DARK. Postać może atakować przeciwników ciosami podobnymi do AITD. Może również szukać przedmiotów schylając się identycznie co znajomy nam już





Edward Camby. Rozdzielczość VGA, nieruchome kadry, odrobinę lepiej zrobione sylwetki postaci, zawierające znacznie więcej szczegółów niż charaktery z ALONE IN THE DARK. Generalnie jednak TIME GATE wydaje się realizatorsko nieco wtórny i może nie wytrzymać porównania z nadchodzącym wielkimi krokami ALONE IN THE DARK 4, w którym zastosowana zostanie ruchoma kamera jak w FADE TO BLACK.



MORTAL COIL

CRUSH/VIRGIN/PC CD

Rok 2005, Ziemia. Owadopodobni obcy są o krok od dokonania skutecznej inwazji na naszą planetę. Natrafiają jednakże na przeszkodę w postaci agencji Mortal Coil, której agenci zostają wydelegowani by zrobić porządek z kosmiczną plagą. Następna gra Doom'o-podobna. Różnica polega na tym, że mozesz prowadzić czteroosobowy team, ekran wówczas podzielony jest na odpowiadające każdemu z członków okna. Obcy są też dość nietypowi, gdyż potrafią m.in. przyklejać się do ścian i sufitów. Trochę więcej czynników wpływających na rozgrywkę, gorszy niż w grach ID Software engine 3D.







INDYCAR RACING 2

ELECTRONIC ARTS/PC CD

Kolejne gry wyścigowe zdobywają rynek przebojem. Można mówić nawet o wysypie tago typu produkcji, które swą liczebnością przebiły w ostatnim czasie nawet mordobicia. w INDYCAR RACING 2 zastosowane zostaną wszystkie sprawdzone techniki z poprzednich produkcji zespołu autorskiego: chronologicznie INDIANAPOLIS 500, INDYCAR RACING, NASCAR RACING. A więc po raz kolejny gaz do dechy i mkniemy po teksturowanym torze w wysokiej rozdzielczości...



WATERWORLD

INTERPLAY/PC CD

Po stopnieniu śniegowych czap zalegających bieguny, Ziemię zalała powódź powodująca zniknięcie pod powierzchnią wody wszystkich konty-



nentów. Większa część ludzkości zginęła, pozostałe garstki mieszkają w prowizorycznych wa-





rowniach. Lecz wciąż żywa pozostaje legenda o istnieniu lądu stałego. Taka jest fabuła wystawnego hollywoodzkiego widowiska o rekordowym budżecie 175 mln USD, taki jest też scenariusz dwóch powstających równocześnie gier komputerowych: WATERWORLD i WATERWORLD: THE QUEST FOR DRY LAND.

WATERWORLD będzie grą zręcznościową z obszernymi wstawkami filmowymi, natomiast QUEST FOR DRY LAND to gra strategiczna bar-





dzo przypominająca WARCRAFT. Obie gry zostaną wydane na PC, ponadto zręcznościówka na konsole, a strategia na Macintosha. Co ciekawe, są one nagminnie mylone, a wręcz traktowane jako jedna!

Mimo wcześniejszych optymistycznych zapowiedzi premiery nieco się opóźniają, jest więc niebezpieczeństwo, czy gracze nie zdążą aby zapomnieć o ekranowych wyczynach Kevina Costnera.



VIRTUAL KARTS

MICROPROSE/PC CD

Drugie w ostatnim czasie po SUPER KARTS z firmy VIRGIN wyścigi gokartów MICROPROSE nazwała VIRTUAL KARTS. Zapierającą dech w piersiach akcję będziesz mógł obserwować oczami kierowcy, z kokpitu samochodziku, bądź za pośrednictwem umieszczonej na zewnątrz kamery. Gokart można wyposażać w różnej mocy silniki. Zależnie od warunków musisz zakładać różne ogumienie. Program działa w podwyższonej rozdzielczości, na pochwałę zasługuje wspaniały sposób zarządzania. Kolejny plus to grafika: krajobraz jest bajecznie kolorowy i wygląda bardzo naturalnie. Pierwszorzędne cieniowanie i bogactwo elementów umila zabawę. Wystąpi możliwość przejeżdżania wałęsających się chodnikami pieszych. Jednym słowem MICROPROSE wydała kolejną dobrą grę, obok której nie można przejść obojętnie.





WING COMMANDER 4

ORIGIN/ELECTRONIC ARTS/PC CD

„Na Gwiazdkę już będzie" – tako rzecze zastępca szefa ORIGIN Chris Roberts mając na myśli WING COMMANDER 4: THE PRICE OF FREEDOM. Zaraz potem jednak się zastrzega, że premiera może się jednak przesunąć... Jeśli chodzi o misje samego symulatora, nie należy spodziewać się cudów, choć pewne nowinki – takie jak większa złożoność kampanii – zapewne pojawią się. Zapowiadane są nowe rozwiązania





graficzne celów i elementów widocznych z kokpitu. Cuda zarezerwowane zostały dla pół-interaktywnej części gry, czyli filmików, podczas których grający dość często dokonuje wyboru kwestii dialogowych. W zasadzie nawet nie powinno się już używać lekceważącego określenia filmiki, zamiast tego mówiąc: filmy. Nakręcono je bowiem na stosowanej przy produkcjach kinowych taśmie 35-milimetrowej. Przy budżecie sięgającym 9 mln USD nic dziwnego, że montaż, najazdy kamer oraz kadrowanie postaci zrealizowane zostały na poziomie rozsądnych kinowych produkcji s-f. Można je puszczać, podobnie jak symulator, w rozdzielczości SVGA lub VGA. W obu prezentują się wybornie i to zarówno te przedstawiające przegrupowania floty w przestrzeni kosmicznej jak i te składające się z digitalizowanego materiału, knajpowych rozmów bohaterów, pogoni, laserowych strzelanin. Tym razem źródłem niebezpieczeństwa dla rasy ludzkiej nie są kocury Kilrathi. Niebezpieczeństwo pochodzi z wewnątrz, zaś tytułową ceną wolności są wzajemne podejrzenia.



WIPEOUT

SONY PSYGNOSIS/PC CD/PLAYSTATION

Najłatwiej porównać WIPEOUT z HI-OCTANE i SLIPSTREAM i powiedzieć, że ze względu na większą różnorodność torów oraz sensowniejszą walkę z przeciwnikami produkt SONY stoi w hierarchii gatunku szczebel wyżej. Do wyboru pozostaje sześć tras, co ciekawe nie umieszczonych w jednej



płaszczyźnie, ale np. wijących się po stokach gór. Rytmy pulsującego techno dają czadu, a do tego dochodzi szybkość wydarzeń na torze. W trakcie jazdy zdobywa się tarcze ochronne oraz inne dające lepsze dopalenie bonusy. Zdarza się, że nagle trasa się urywa (wykopy) i trzeba dużym skokiem albo skrętem o 90 stopni szukać dalszej części toru.

Od Redakcji

Witajcie w nowym roku! Czas leci nieubłaganie – rozpoczynamy trzeci rok wspólnego szaleństwa! Przez te trzy lata rynek gier rozwijał się z szybkością pociągu TGV (jak powszechnie wiadomo, jeden taki pociąg jest szybszy od całej PKP), zaś my cały czas staraliśmy się być waszym przewodnikiem po mętnych wodach komputerowej rozrywki. Pamiętajcie: istniejemy tylko dzięki Wam i działamy zawsze dla Was. Tak trzymać!

Serdecznie dziekujemy za tony kartek i listów z życzeniami. Gdyby choć w jednej setnej ziściły się wasze życzenia i prośby, to niejaki Gates Bill niewątpliwie szukałby u nas jakiejś posadki. My też życzymy wam wszystkim najlepszego, przegiercowanego Nowego Roku i oby wam Pentium z nieba spadło!

Dość już tej sielankowej atmosfery. Życie toczy się dalej i pora mocniej ścisnąć joya w dłoni. Nowy rok zapewne nie będzie łaskawy dla posiadaczy słabszych komputerów – większość zapowiadanych tytułów wymaga Pentium lub przynajmniej mocnego 486. W polskich domach powinny się też coraz częściej pojawiać konsole. Firmy produkujące gry stają się coraz większe i dysponują coraz większymi sumami na inwestycje. Tytuły takie jak PHANTASMAGORIA, REBEL ASSAULT 2, czy WING COMMANDER 4 dobrze wróżą przyszłości komputerowego szaleństwa. Czeka nas znów rok zapewnień, że Virtual Reality już puka do naszych drzwi. Ale nie wierzcie niesprawdzonym plotkom – na taką rewolucję (powszechne hełmy, rękawice, trenażery, itp.) jeszcze sobie długo poczekamy.

A co my?

My jak zawsze staramy się utrzymać pozycję lidera. Od tego numeru startujemy z nową rubryką – GRY TV i KONSOLE. Będzie to comiesięczny kącik, w którym miłośnicy gier TV będą mogli znaleźć sporo informacji, opisy gier, nowości itp. Będziemy się starali podawać najświeższe wiadomości z światowego i polskiego rynku konsol.

Znów o miesiąc opóźnił się powrót TIPSÓW i HELPÓW – świąteczny wysyp materiałów spowodował, że skończyło nam się miejsce w piśmie „Out of memory" – rozumiecie sami! Spójrzcie tylko na ilość opisów i recenzji – już nic nie dało się wcisnąć. Nic się jednak nie martwcie, rubryki te wrócą w noworocznej formie. Tymczasem środek ciężkości takich materiałów przesunął się w kierunku książki KOMPENDIUM WIEDZY, którą mamy nadzieję wydać przed końcem stycznia. Zresztą nie ma co się rozpisywać – zobaczycie sami. Warto też wspomnieć, że redakcja już na stałe zagościła w internetowych otchłaniach. Pod dowództwem Witii Krugłoja departament sieci globalnej koordynuje przygotowywanie strony WWW (na razie łanowskiej, a nie oficjalnej), całe poczta elektroniczna jest na bieżąco opracowywana, zaś na IRCowych kanałach redakcję reprezentuje KaYteck.

Już 10 stycznia o godzinie 19.00 wystartuje wielkie Mortalowe święto – wtedy odbędzie się pierwszy, przedpremierowy pokaz filmu, zorgani-

From: secserv@polbox.com.pl
To: Everyone

Aloha! Internet!

Cześć!

Pozdrawiam wszystkich żeglujących po necie! Co prawda Gwiazdka już za nami ale właśnie wchodzimy w nowy 1996 rok. Rok wielkich wydarzeń dla rodzimego Internetu! A raczej powinienem był powiedzieć tych jego resztek, które ostaną się po wprowadzeniu nowego cennika NASK.

LISTY DYSKUSYJNE

W paru listach od was napotkałem pytania o konkretne listy dyskusyjne oraz o wyjaśnienie jak działają i jak się nimi posługiwać. Listy dyskusyjne służą oczywiście do wymiany informacji. Każda lista posiada zadeklarowany temat, w ramach którego toczyć się będą na niej dyskusje między uczestnikami. Aby korzystać z listy należy się na nią zapisać – większość list jest otwarta dla wszystkich, niektóre jednak są listami zamkniętymi dla gawiedzi, grupują pracowników naukowych, administratorów serwerów lub osoby z innych pokręconych środowisk :-). Drugą sprawą jest sposób zapisywania się na listę – część list jest zarządzana przez człowieka, część (coraz większa) przez automat. Jeśli napotkacie dziwne nazwy typu: listserv, maiser, majordomo to są to właśnie nazwy automatów.

Należy zapamiętać jedno! Adres listy, oraz adres pod jakim można zapisać się na listę to nie jest (zwykle) ten sam adres! Weźmy na przykład listę „gry" istniejącą na serwerze „growy.serwer.pl" i obsługiwaną przez automat listserv. Aby zapisać się na listę należy wysłać odpowiedni komunikat pod adres „listserv@growy.serwer.pl" natomiast później listy wysyłać do „gry@growy.server.pl". Przypominam, że aby wypisać się z listy należy znów wysłać komunikat do listserv'a a nie na listę!

No dobrze, ale jaki komunikat należy wysłać? Do zapisania się na listę, zwykle skutkuje SUB nazwa_listy imie nazwisko, ale każdy z automatów może mieć nieco inną składnię tego polecenia. Aby upewnić się jak sformułować polecenie, należy wysłać pod adres automatu list z umieszczoną w nim komendą



Wybrane listy dyskusyjne w języku polskim

Wykaz polskich list dyskusyjnych i dystrybucyjnych możecie znaleźć w dokumencie zwanym Polskie Zasoby Sieciowe, dostępnym na przykład na www.ict.pwr.wroc.pl/pzs/pzs.html

Resource:	**alaska@meil.pw.edu.pl**	**Miłośnicy serialu Przystanek Alaska łączcie się!!!**	
Subscribe:	listserv@meil.pw.edu.pl (subscribe alaska Imie Nazwisko)		
Place:	Wydzial Mechaniczny Energetyki i Lotnictwa, Politechnika Warszawska, Warszawa, Poland		
Resource:	**BBS-L**	**BBSy, modemowanie, sieci i telekomunikacja w ogóle...**	
Subscribe:	listserv@pluton.pol.lublin.pl	Contact:	karpio@pluton.pol.lublin.pl
Place:	Lublin Technical University, Poland		
Resource:	**chomor-l**	**akukuryku ...**	
Subscribe:	listserv@pluton.pol.lublin.pl	Contact:	karpio@pluton.pol.lublin.pl
Place:	Lublin Technical University, Poland		
Resource:	**ctrl+alt+del@camk.edu.pl**	**o wszystkim co nie dotyczy komputerów**	
Subscribe:	listserv@camk.edu.pl (subscribe ctrl+alt+del Imie Nazwisko)		
Place:	Nicolaus Copernicus Astronomical Center, Warszawa, Poland		
Resource:	**GAMES**	**lista dyskusyjna graczy**	
Subscribe:	listserv@ucinvl.uci.agh.edu.pl "sub games"		
Place:	University of Mining and Metalurgy, Krakow, Poland		
Archive:	gopher://gopher.uci.agh.edu.pl/1m/misc/lists/games		
Resource:	**ids@hozavx.fuw.edu.pl**	**Internet dla Szkół**	
Subscribe:	ids-request@hozavx.fu.edu.pl	Contact:	gajewski@hozavx.fuw.edu.pl
Resource:	**lotnictwo@meil.pw.edu.pl**	**Lista Miłośników Lotnictwa i wszystkiego co lata**	
Subscribe:	listserv@meil.pw.edu.pl (subscribe lotnictwo Imie Nazwisko)		
Place:	Wydzial Mechaniczny Energetyki i Lotnictwa, Politechnika Warszawska, Warszawa, Poland		
Resource:	**MERPL**	**DISCUSSION LIST FOR PLAYERS AND GAMEMASTERS**	
Subscribe:	listserv@plearn.bitnet, listserv@plearn.edu.pl		
Place:	Warsaw University, Warsaw, Poland		
Archive:	listserv@plearn.bitnet, listserv@plearn.edu.pl (mail)		
Resource:	**modemy@ia.pw.edu.pl**	**Modems know-how list**	
Subscribe:	listserv@ia.pw.edu.pl (subscribe modemy Imie Nazwisko)		
Place:	Politechnika Warszawska, Warsaw, Poland		
Resource:	**players-l**	**GRACZE**	
Subscribe:	listserv@pluton.pol.lublin.pl	Contact:	greni@pluton.pol.lublin.pl
Place:	Lublin Technical University, Poland		
Resource:	**sf-f@ia.pw.edu.pl**	**Polish Science Fiction and Fantasy Discussion List**	
Subscribe:	listserv@ia.pw.edu.pl, (sub sf-f Imie Nazwisko)		
Place:	Politechnika Warszawska, Warszawa, Poland		

zowany przez SECRET SERVICE. Zaproszenia, jak wcześniej zapowiadaliśmy, zostaną rozlosowane wśród uczestników konkursu prowadzonego przez Gutasha. Po dokładne informacje zajrzyjcie do Kombat Kornera. Oczywiście resztę miłośników MK3 zapraszamy do kin na terenie całej Polski – ten film trzeba zobaczyć!

Z góry przepraszamy za ewentualne opóźnienia w realizacji zamówień na Cover CD z powodu natężonego ruchu pocztowego w okresie przedświątecznym. Zamówienia na książkę zaś skrupulatnie zbieramy, wysyłka rozpocznie się pod koniec stycznie, jak tylko książka trafi do nas z drukarni. Kompendium powinno dotrzeć do was na przełomie styczeń/luty.

Jeszcze raz naj... naj... i naj... życzenia spełnienie wszystkich pragnień. Trzymajmy się razem, to nie zginiemy!

Redakcja

HELP. Automat odeśle ci krótką ściągawkę z komendami.

W przypadku gdy lista zarządzana jest przez człowieka, nie ma wogóle problemu – wystarczy wysłać mu list z prośbą o wpisanie na listę.

VARIA

Teraz dwa zdania napisze KaYteck. Witia pozwolił mi wciąć się na sekundkę. Chciałem jedno szepnąć słówko o IRC (jedna z lepszych na świecie zatracajek czasu). W zwiazku z tym, że chodzą po kanałach głosy że ja to nie ja oficjalnie je dementuje: JA to JA. Aby to udowodnić pozdrawiam JANIK, BIAŁĄ, Walentę, Estevezza, VOLXA, NIKI, THORINA, THORA, JURANDA, IGORA (który nie może wytrzymać bez Agnieszki) i wszystkich innych IRCujących. Oprócz mnie możecie namierzyć Mr. Roota (kanały amigowe i animowe), jednak obecność redakcji na IRC jest sporadyczna. Umówmy się że naszym „oficjalnym" kanałam będzie #secserv! –jak będziemy on-line to zawsze założymy ten kanał. Spadam... do usłyszenia na IRC!

(Z powrotem WK) Zauważyłem, że nasze listy nie dochodzą do niektórych korespondentów (m.in. z ocelot.wz.uw.edu.pl i sierra.odn.zagora.pl), być może posiadacie niepełny dostęp do Internetu i wasz server nie odbiera poczty gdy nie jesteście zalogowani – trudno wymyśleć mi inną przyczynę. Jeżeli ktoś nie otrzymał od nas odpowiedzi niech się nie obraża tylko pisze dalej!

Wszystkich obecnych i (już) nieobecnych w sieci, pozdrawia:

Witia Krugloj

BEZKARNOŚĆ GWARANTOWANA 4

Przed wami wyzwanie – nowa i wielka jak stodoła ankieta. Dlaczego taka wielka? Dlatego, że chcemy robić nasze pismo jeszcze lepiej i jak najlepiej trafiać w zapotrzebowanie naszych czytelników. To bardzo dla nas ważne, by poznać sprzęt, który posiadacie lub zamierzacie wkrótce kupić, a z drugiej strony sprzęt ewoluuje tak szybko, że jedynie ankieta może nas uratować. Zdajemy sobie sprawę z tego jak wiele czasu przyjdzie wam poświęcić na wypełnienie tej ankiety, dlatego nic za darmo – wśród nadesłanych ankiet rozlosujemy nagrody (główna nagroda to komputer PC 486/DX4 100 MHz z CD-ROM, kilkadziesiąt różnych kompaktów dla PC i inne niespodzianki (koszulki, czapeczki itp.) – łączna pula nagród to 100 milionów starych złotych. Nieprzekraczalny termin nadsyłanie ankiet, które wezmą udział w losowaniu nagród to 15 lutego 1996 r. Można wysłać oryginał lub odbitkę xero. Przypominamy starą zasadę, że nieobecni głosu nie mają. Dane, które podacie są tylko do wiadomości redakcji.

Na pytania o zamiary zakupów prosimy odpowiadać w sposób rzeczywisty, czyli na co was stać i na co się zdecydowaliście, a nie co wam się marzy.

CZŁOWIEK

1. Płeć ☐ mężczyzna ☐ kobieta

2. Wiek ____________

3. Czym się zajmujesz?
- ☐ uczeń szkoły podstawowej
- ☐ uczeń szkoły średniej
- ☐ uczeń szkoły policealnej / pomaturalnej
- ☐ student
- ☐ pracownik pełnoetatowy
- ☐ pracownik półetatowy / dorywczy
- ☐ bezrobotny
- ☐ inne

4. Co robisz w wolnym czasie (orientacyjnie ile procent ze 100% czasu poświęcasz na każde zajęcie)?
- ___ gram w gry komputerowe
- ___ gram w gry konsolowe
- ___ oglądam telewizję
- ___ oglądam telewizję satelitarną
- ___ oglądam video
- ___ słucham muzyki
- ___ słucham radia
- ___ uprawiam sport – jaki ____________
- ___ chodzę do kina
- ___ inne ____________

5. Ile czasu tygodniowo spędzasz przy komputerze / konsoli
- ☐ mniej niż 1 godzinę
- ☐ 2–4 godziny
- ☐ 6–8 godzin
- ☐ 10–20 godzin
- ☐ ponad 20 godzin

6. Jak zwykle używasz komputera / konsoli?
- ☐ sam
- ☐ z kolegami / przyjaciółmi
- ☐ w grupie (np. szkoła, praca)
- ☐ z rodziną

7. Ile z czasu spędzanego z komputerem zajmują ci gry?
- ☐ 100–75%
- ☐ 75–50%
- ☐ 50–25%
- ☐ 25–0%

6. Z czego żyjesz?
- ☐ jestem na utrzymaniu rodziców
- ☐ mam okresowe dochody
- ☐ mam stałą pracę

9. Które z tych rzeczy kupujesz regularnie?
- ☐ gry
- ☐ CD z muzyką
- ☐ kasety magnetofonowe
- ☐ kasety video
- ☐ ciuchy
- ☐ napoje
- ☐ słodycze
- ☐ jedzenie w fast-food'ach
- ☐ komiksy
- ☐ książki
- ☐ inne ____________

10. Czy masz konto bankowe np. w PKO? ☐ TAK ☐ NIE

11. Czy masz dostęp do PC w szkole lub w pracy? ☐ TAK ☐ NIE

12. Czy masz dostęp do internetu? ☐ TAK ☐ NIE

13. Które z poniższych stwierdzeń najlepiej określa twoją znajomość komputerów / konsol?
- ☐ ekspert
- ☐ znam się dobrze
- ☐ znam się „mniej więcej"
- ☐ jestem początkujący

Prosimy o bardzo dokładne przeczytanie każdego pytania i zakreślenie znakiem X pozytywnej odpowiedzi na pytanie bądź jego część. W wolne miejsca prosimy wpisać dane liczbowe, oceny w skali 3-2-1 lub informacje, o które pytamy.

KOMPUTER

14. Typ komputera (jeżeli masz kilka, to dane dla najczęściej używanej jednostki)
☐ 286 ☐ 386SX ☐ 386DX ☐ 486DX ☐ 486DX2 ☐ 486DX4 ☐ Pentium ☐ inny PC ____________

15. Procesor
☐ 16 MHz ☐ 25 MHz ☐ 33 MHz ☐ 40 MHz ☐ 66 MHz ☐ 90 MHz ☐ 120 MHz ☐ inny ______

16. Czy zamierzasz zmienić procesor w ciągu najbliższych 6 miesięcy? ☐ TAK ☐ NIE

17. Jeżeli odpowiedziałeś pozytywnie na poprzednie pytanie, to na jaki model? ____________

18. Ile masz pamięci RAM
☐ 0,5 MB ☐ 1 MB ☐ 2 MB ☐ 4 MB ☐ 8 MB ☐ 16 MB ☐ więcej ______

19. Czy zamierzasz dokupić pamięci w ciągu najbliższych 6 miesięcy? Ile? ____________

20. Dysk lub łączna pojemność dysków twardych
☐ do 60 MB ☐ 61–120 MB ☐ 121–250 MB ☐ 251–500 MB ☐ 0,5–1 GB ☐ powyżej 1 GB

21. Rodzaje napędów
- ☐ stacja 3,5"
- ☐ stacja 5,25"
- ☐ CD-ROM pojedynczej prędkości
- ☐ CD-ROM podwójnej prędkości
- ☐ CD-ROM 3x / 4x / 6x prędkości
- ☐ inne ____________

22. Karta graficzna
☐ SVGA ☐ VGA ☐ EGA ☐ CGA ☐ Hercules

23. Karta dźwiękowa
☐ brak ☐ Sound Blaster 16 ☐ Gravis Ultrasound ☐ Adlib ☐ Roland ☐ AWE32 ☐ inna ______

24. Czy jesteś podłączony do sprzętu Hi-Fi? ☐ TAK ☐ NIE

25. Jakiego systemu używasz?
☐ DOS 5 lub wcześniejszy ☐ DOS 6.0 ☐ DOS 6.2 ☐ DR-DOS ☐ OS/2 ☐ inny ______

26. Czy używasz Windows i jakich?
☐ Windows 3.1 ☐ Windows for WorkGroups ☐ Windows NT ☐ Windows 95

27. Mam lub kupię w ciągu 6 miesięcy:
- ☐ Amiga 500, 500+, 600
- ☐ Amiga 1200
- ☐ Amiga 2000, 3000, 4000
- ☐ Apple Macintosh / Power PC
- ☐ Atari ST
- ☐ Atari XL/EX, C-64, ZX Spectrum...
- ☐ PC
- ☐ PC wyposażony w CD-ROM

konsole:
- ☐ Amiga CD32
- ☐ Atari Jaguar
- ☐ Neo Geo CD
- ☐ Nintendo GameBoy
- ☐ Nintendo SuperNES
- ☐ Nintendo NES
- ☐ Nintendo Ultra 64
- ☐ Pegasus
- ☐ Philips CD-i
- ☐ SEGA Mega Drive
- ☐ SEGA 32x
- ☐ SEGA GameGear
- ☐ SEGA Saturn
- ☐ SEGA MegaCD
- ☐ SEGA MasterSystem
- ☐ Sony Playstation
- ☐ 3DO
- ☐ inne ____________

26. Jakie dodatkowe peryferia posiadasz?
____

29. Ile pieniędzy zamierzasz wydać na sprzęt i oprogramowanie w najbliższym roku (orientacyjnie)?
____

30. Do czego oprócz gier używasz komputera?
☐ DTP ☐ multimedia ☐ muzyka ☐ grafika ☐ animacje ☐ pisanie tekstów ☐ edukacja ☐ programowanie ☐ rachunki – arkusze kalkulacyjne ☐ internet ☐ prezentacje ☐ obróbka danych – bazy ☐ obróbka filmów ☐ inne ______

31. Jakie gry lubisz (odpowiedz wpisując: 3 – bardzo, 2 – może być, 1 – nie interesują mnie)?
- ___ zręcznościowe
- ___ mordobicia
- ___ strzelaniny
- ___ logiczne
- ___ symulatory lotnicze
- ___ przygodowe
- ___ symulatory kosmiczne
- ___ platformówki
- ___ role-playing
- ___ strategie
- ___ sportowe
- ___ interaktywne filmy
- ___ „gierki pod Windows"
- ___ wyścigi

BEZKARNOŚĆ GWARANTOWANA 4

32. Ile gier posiadasz (wszelkiego pochodzenia)?
☐ 1–20 ☐ 21–50 ☐ 51–100 ☐ 101–200
☐ 201–500 ☐ ponad 500

33. Jeśli posiadasz oryginalne gry to ile? ______

34. Jak często kupujesz oryginalne programy (gry i użytki)?
☐ nigdy nie kupuję oprogramowania
☐ raz na kilka lat
☐ raz na rok
☐ raz na pół roku
☐ raz na kilka miesięcy
☐ raz w miesiącu
☐ dwa razy w miesiącu
☐ częściej niż dwa razy w miesiącu
☐ częściej niż cztery razy w miesiącu

35. Jak często dostajesz oprogramowanie w prezencie?
☐ nigdy nie dostaję oprogramowania
☐ raz na kilka lat
☐ raz na kilka miesięcy
☐ raz na trzy miesiące
☐ raz na miesiąc
☐ dwa razy w miesiącu
☐ trzy razy w miesiącu
☐ cztery razy w miesiącu
☐ częściej niż cztery razy w miesiącu

36. W ile różnych gier grasz zwykle w skali miesiąca?
☐ 1–5 ☐ 6–10 ☐ 11–15 ☐ 15–20 ☐ ponad 20

37. Jak długo jesteś użytkownikiem komputera?
☐ kilka tygodni
☐ 1–3 miesiące
☐ 3–6 miesięcy
☐ 6–12 miesięcy
☐ 1–2 lata
☐ 2–5 lata
☐ ponad 5 lat

38. Co wpływa na twoją decyzję o zakupie nowego programu (3 – bardzo ważne, 2 – ważne; 1 – bez znaczenia)?
☐ opis w czasopiśmie o grach
☐ zapowiedź nowości w czasopiśmie o grach
☐ reklama w czasopiśmie o grach
☐ informacja z innego rodzaju czasopism (np. gazeta codzienna)
☐ opinia kolegi
☐ informacja w TV
☐ promocja plakatowa
☐ opakowanie
☐ zauważenie na wystawie
☐ demonstracja w sklepie
☐ pożyczenie w celu wypróbowania
☐ obejrzenie demo
☐ inne ______

39. Gdzie zwykłeś zaopatrywać się w gry?
☐ duże wyspecjalizowane sklepy (np. Optimus, Vobis, Escom...)
☐ małe wyspecjalizowane sklepiki
☐ firmy wysyłkowe
☐ giełdy
☐ od kolegi itp.
☐ bez znaczenia

40. Gdzie zwykłeś zaopatrywać się w części komputerowe?
☐ duże wyspecjalizowane sklepy (np. Optimus, Vobis, Escom...)
☐ małe wyspecjalizowane sklepiki
☐ giełdy
☐ firmy wysyłkowe
☐ bez znaczenia
☐ kupuję tylko części nowe
☐ kupuję głównie części używane

41. Najsprawniejszy twoim zdaniem polski wydawca gier (3 – bardzo sprawny, 2 – średni, 1 – nie znam).
☐ Bobmark
☐ CD Projekt
☐ Digital Multimedia Group
☐ IPS Computer Group
☐ L.K. Avalon
☐ MarkSoft ☐ inny ______
☐ Metropolis
☐ Mirage
☐ Seven Stars
☐ TimSoft

CZASOPISMO

42. Czy nasze pismo kupujesz / przeglądasz?
☐ co miesiąc
☐ raz na kilka miesięcy
☐ rzadko
☐ zależnie od zawartości
☐ zależnie od okładki
☐ gdy nie kupuję, to przeglądam u kolegów

43. Czy zwykle kupujesz Secret Service
☐ bez problemów
☐ spod lady
☐ jest prawie nie do kupienia
☐ prenumeruję

44. Kto płaci za Secret Service?
☐ sam
☐ rodzice, rodzina
☐ znajomi

45. Jakie inne pisma o grach kupujesz?
1. ______
2. ______
3. ______

46. Ile jeszcze osób oprócz ciebie korzysta z twojego egzemplarza SS?
☐ tylko ja sam
☐ jedna osoba
☐ dwie osoby
☐ trzy osoby
☐ cztery osoby
☐ więcej osób ______

47. Od jak dawna kupujesz Secret Service?
☐ to mój pierwszy raz
☐ 1–3 miesiące
☐ 4–6 miesięcy
☐ 6–12 miesięcy
☐ ponad 12 miesięcy
☐ od początku

48. Wydawnictwa o jakiej tematyce kupowałbyś najchętniej? ______

49. Ile jesteś skłonny płacić za Secret Service w objętości 100 stron? ______

50. Czy kupiłeś kiedykolwiek jakąś legalną grę bez zobaczenia opisu w SS? ☐ TAK ☐ NIE

51. Jak oceniasz SS w ciągu ostatnich miesięcy (3 – bezkonkurencyjny, 2 – bardzo dobry, 1 – przeciętny)? ______

52. Jak oceniasz nasze działy (ocena jw.: 3, 2, 1)?
__ Dyskusje __ Sprzęt __ Kombat Komer
__ Krusty Klub __ Manga Room __ Savegamer
__ Rzut Okiem __ Tips'n'Tricks __ Gry TV

53. Czy zgadzasz się z następującymi sugestiami?
☐ opisy powinny być wyczerpujące nawet kosztem ich ilości
☐ dużo recenzji i krótkich opisów jest ważniejsze od pełnych recept na przejście gry
☐ opisy są najważniejsze i należy ograniczyć inne działy
☐ powinna być większa różnorodność materiałów, a nie tylko gry
☐ powinno być więcej opisów sprzętu
☐ powinno być więcej zapowiedzi nowości, nawet kosztem opisów
☐ powinien pojawić się wyraźny podział na klany, np.: strategie, przygodówki, zręcznościówki itp.
☐ w każdym numerze powinien być plakat
☐ powinien być większy Manga Room

54. Zapewne przeglądasz lub kupujesz inne czasopisma komputerowe, jak je oceniasz na tle rynku (3 – świetne, 2 – dobre, 1 – słabe, 0 – nie znam)?
__ Amiga Magazyn
__ Bajtek
__ C&A
__ Chip
__ Computer Studio
__ CD-ROM Multimedia
__ Computerworld
__ Enter
__ Gambler
__ Gry Komputerowe
__ Internet
__ PC Kurier
__ PC World Komputer
__ Secret Service
__ Świat Gier Komputerowych
__ Top Secret
__ inne ______

55. W jaki sposób SS pierwszy raz trafił w twoje ręce?
☐ pokazał mi go kolega ☐ zobaczyłem w kiosku
☐ widziałem reklamę ☐ kupuję od początku

56. Gdybyś mógł coś zmienić w Secret Service to...?
______
______
______

Dziękujemy za poświęcony czas i wysiłek.

Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu nagród, to podaj imię, nazwisko i dokładny adres z kodem pocztowym, jeśli zaś uważasz powyższe dane za zbyt osobiste, to zachowaj anonimowość.
______
______
______
______

Odcinek 8

Mózg Dr. Brain'a

Znowu powracamy do tematu, który pojawiał się w różnych formach wielokrotnie, ale teraz trzeba go naświetlić. Chodzi mianowicie o rolę dowódcy na polu walki. Oczywiście musimy pominąć w tym miejscu marksistowskie rozważania o niewielkim wpływie jednostki na historię. Na marginesie, znakomity, czerwony film „Czapajew" był niczym innym jak ilustracją ważności dla sztuki wojennej tej jedynej postaci jaką jest dowódca.

Rola dowódcy obejmuje wiele aspektów, ale dla naszych celów rozwiniemy dwa z nich – dowódca jako centrum decyzyjne i dowódca jako centrum moralne.

Dowódca na polu walki jest zmuszony, dla osiągnięcia jakiegokolwiek wyniku, wydawać rozkazy – bowiem powszechną zasadą jest, że wojsko bez rozkazu, nie tylko że nic nie zrobi, ale i nie ma prawa zrobić. Wyobraźmy sobie szereg inicjatyw oddolnych poszczególnych pododdziałów – po chwili nikt by już nie wiedział co robią inni, gdzie się znajdują i co zamierzają. Padłaby wszelka koordynacja, i planowanie. To gorsze niż marazm w szeregach i bierność. Być może rozkazy dowódcy bywają głupie, a oddolne inicjatywy genialne, ale Ordnung muss sein.

Przekonali się o tym Niemcy w 1914 r. w Prusach Wschodnich. Dowódca I Korpusu Armijnego (notabene gen. von Francois) podjął szereg samodzielnych decyzji, niezgodnych z przyjętym planem, co w konsekwencji doprowadziło do niebezpiecznej sytuacji wciągnięcia całej 8 Armii niemieckiej w bitwę z 1 Armią rosyjską w chwili, gdy na skrzydło i tyły niemieckie przesuwała się już 2 Armia rosyjska. I nie ma tu znaczenia fakt, że Niemcy wygrali pierwszą bitwę, skoro mogli stracić całą kampanię. W grach takie rzeczy uchodzą bezkarnie, ponieważ nie występuje w nich czynnik zmęczenia oraz połączenie czasu z przestrzenią.

Jak więc widzimy, posłuszeństwo w stosunku do dowódcy jest rzeczą

super
S U P E R Y

Ostatnio coraz mniej rzeczy nadaje się do Superów. Ludziska zajmują się świętami, konkursami itp. Będzie więc krótko i na temat.

Początki – Jestem w czynnej służbie od numeru 9/94;

Końce – Kończę, bo muszę pIemniki jeszcze na spacer wyprowadzić;

Z prasy – Marek Sell zaproponował program antywirusowy pewnej gminie, która właśnie się skomputeryzowała. Otrzymał odpowiedź: „Dziękujemy, ale nie mamy tu żadnej epidemii". Magazyn Gazety Wyborczej Nr 45 z 9 listopada;

Kolejne kwasy z mediów:

MOJE BOJE

czyli Bergera historia wojskowości

podstawową. I nie chodzi tu bynajmniej o ekstremalne sytuacje, gdy atak jest od początku skazany na klęskę, ale musi być przeprowadzony. Chodzi o to, że to dowódca wydaje polecenia, które wynikają z jakiegoś planu i umożliwiają jego realizację. Inicjatywa podwładnych winna przejawiać się w twórczym rozwinięciu poleceń przełożonego. Okazuje się zatem, że równie ważne jest nie czynić nic bez rozkazu, jak i dokładnie oraz twórczo wypełniać wydany rozkaz.

Rola dowódcy obliguje do rozsądku i profesjonalizmu w wypełnianiu rozkazów nie tylko żołnierzy, ale i samego wydającego rozkaz – czyli dowódcę. Jego roli nie można przecenić, dlatego też musi on być zawsze gotowy do analizy sytuacji i wydania odpowiednich poleceń. Anegdotyczne jest zachowanie dowódców starających się dowodzić przy minimalnych własnych możliwościach intelektualnych. Zazwyczaj występują tu trzy postawy – głupota, niekompetencja i tchórzostwo.

Przykładem tej pierwszej może być zachowanie gen. Gorbatowskiego, dowódcy XV Korpusu rosyjskiego, w 1914 r. pod Zamościem. Otóż nasz bohater okrążany powoli przez Austriaków wydawał różne rozkazy, w tym słynny rozkaz otwarcia ognia przez parki artyleryjskie. Całe szczęście, że oficerowie w sztabie zdołali mu wytłumaczyć, iż parki artyleryjskie nie posiadając armat mogą wspierać braci na froncie co najwyżej modlitwą. Warto dodać, że nasz cretino stosując wypróbowany przez siebie wariant oblężonej twierdzy (doświadczenia z Port Artur), zdołał się obronić i jeszcze... dostał medal.

Przykładem drugiego typu postawy może być gen. Artamonow, dowódca I Korpusu rosyjskiego z 1914 r. Gość ten podczas bitwy pod Tannenbergiem raczył udać się do oddziału saperów mających wysadzić jakiś most. W chwili gdy rozbijane bataliony rosyjskie potrzebowały wsparcia i zdecydowanego dowodzenia, nasz koleś bawił się w ojca swej niebiaty nie mając łączności ze sztabem i nie mając pojęcia o rzeczywistym rozwoju sytuacji.

Przykład trzeciej postawy przytacza w swych opracowaniach rosyjski generał Pontus Simanskij. Gdy doszło do walki z Niemcami, w dowodzonej przez niego dywizji piechoty rezerwowej zniknęli dowódcy brygad. Jednego odnaleziono w taborach, bo właśnie był zachorował na widok nieprzyjaciela, drugi zaś w jakiś czas potem objawił się na salonach w głębi Rosji.

Z tych rozważań można wyciągnąć wniosek, że autentyczny dowódca sprawdza się dopiero na polu walki. Samo wykształcenie, znakomite urodzenie, wygląd bohaterski mogą w rzeczywistych warunkach po prostu nie wystarczyć. Z drugiej strony prawdziwa walka objawia też samorodki dowódcze. Oto na przykład, w pewnej potyczce na froncie wschodnim w 1914 r. piechota rosyjska odstąpiła na z góry upatrzone pozycje. Bateria artylerii pozostała nie tylko odsłonięta, ale i bez dowódcy, który w wiadomych tylko sobie sprawach z nagła wyjechał. I oto jakiś chorąży rezerwy zebrał baterię do kupy i odparł wrażą piechotę.

Miejsce współczesnego dowódcy jest przede wszystkim w sztabie. Jego mózg, w ciszy i spokoju, analizować powinien mapę, informacje o przeciwniku oraz siły własne. Te dane służą mu za podstawę do wydawania decyzji i zwycięskiego zakończenia starcia, kampanii etc. Ale nie tylko wysiłku intelektualnego wymaga od niego sytuacja i żołnierze.

Taki np. gen. Guderian osobiście doglądał postępów swoich podwładnych zachęcając ich do wzmożonego wysiłku. Sama obecność dowódcy, o ile jest on znany i lubiany, wpływa mobilizująco na żołnierzy i ich możliwości działania. Dziś to zjawisko jest może mniej zauważalne, ale w dawnych czasach było o wiele bardziej wyraziste.

Ba, epoka rycerska (jak nam sugerują w szkołach) była okresem gdy dobry dowódca ustawiał wojsko, po czym sam stawał w pierwszym szeregu. Nam jednak nie chodzi o skrajności podyktowane często obyczajem, honorem czy innymi bzdurami niegodnymi morderców (jakimi są prawdziwi żołnierze). Dobrym przykładem dla nas jest Napoleon Buonaparte. Doprowadzał swoich żołnierzy do amoku, wiedział kiedy i co powiedzieć. Po prostu oddziaływał na wojsko moralnie przyczyniając się tym, oprócz celnego rozkazodawstwa, do zwycięstw.

Nie chcemy tu, broń Boże, przecenić znaczenia morale jednostek czy dowódcy. Prawdą jednak jest, że oprócz genialnie obmyślonych planów ważny jest też stosunek podwładnych do przełożonych. Dla ulubionej osoby zrobi się po prostu więcej. A jej strata może wywołać marazm i chaos, a nawet klęskę.

Osobną sprawą jest charyzma postaci i jej nadnaturalne cechy. Przykładem może być Suworow, którego pomysły i rady wskazywały na daleko posuniętą chorobę umysłową, a przecie wygrywał bez problemu z każdym przeciwnikiem, choć do dziś nie wiadomo jak.

Wielka szkoda, że tak ważna postać jak dowódca została sprowadzona w grach do co najwyżej poziomu bohatera, którego jedynymi atrybutami są poziom magii i siły miecza. Wstyd powiedzieć, ale w grach wojennych dowódcy odgrywają rolę minimalną, co przeczy prawdzie historycznej, bo gdyby we wrześniu 1914 r. dowódcą VI Korpusu rosyjskiego był ktokolwiek inny niż generał kolejnictwa, to być może historia potoczyłaby się inaczej. Howgh!

Paweł Piotrowicz Berger


Słowiańscy wojownicy z okresu późnolateńskiego. „Broń pierwotna i starożytna w Polsce", Włodzimierz Wojciechowski, Wydawnictwo MON.

Z pewnej audycji radiowej (na szczęście lokalnej) – rozmawiają dwaj „specjaliści" od gier:

– Jest taka świetna gra ACTUA SOCCER, która jest symulatorem piłki.

- Czy to tych samych autorów co ACTUA FIGHTER? A jest w ogóle taka gra?

– Nooo... chyba tak, chyba jest, ale nie wiem na pewno, tyle jest tych FIGHTERÓW. Może AQUAFIGHT?

Wyjaśnienie: jeden ze „specjalistów" pomylił piłkę z piłką nożną, drugi ACTUA z VIRTUA, na to pierwszy pomylił jeszcze mordobicie ze strzelaniną.

„Gazeta Wyborcza – dodatek Biuro Komputer" z 21 listopada 1995 r. (pisownia oryginalna):

„Multimedia na amigach.

Grę multimedialną stworzyli na domowych, amatorskich amigach trzej młodzi fascynaci komputerów ze Szczecina. (...)

Ich największe dzieło, gra multimedialna PRAWO KRWI łączy obraz wideo z dźwiękiem oraz grafiką rysowaną i tworzoną matematycznie. Na pracę poświęcili całe wakacje. (...) Zaletą jest grafika dająca wrażenie trójwymiarowości."

O Gulash'u – (wasze uwielbienie dla jego osoby bliskie już jest kultowi, oto kilka przykładów) Chciałbym złożyć hołd Gulashowi i publicznie oświadczyć, że mogę mu wycisnąć wszystkie pryszcze na dupie z wdzięczności za całokształt twórczości;

Mortalowe jaja – Co śpiewa Kano gdy robi fatality? W górę serca wznosimy do Pana Naszego; Dlaczego Sub-Zero nie ma kobiety? Bo jest oziębły; Cage jest tak sexowny, że każdy dla niego traci głowę; Rayden na prezydenta (przegrał Friendship czy Babality); Reptile ma coś z zatokami bo rzuca flegmą na lewo i prawo; Co śpiewa Baraka gdy robi szatkowanie? Gilette najlepsze dla mężczyzny; Przychodzi Sonya do lekarza i mówi: panie doktorze głupia sprawa ale zatkała mi się. Na to lekarz: siostra Liu Kang zaraz zrobi fatality, proszę stanąć krok bliżej; Milena rozmawia z Kitaną - No i jak było? Scorpion to gorący facet, Rayden jest ciągle spięty, Liu Kang wchodzi z piorunami ale Kung Lao ma największą trąbę z kapeluszem!;

Varia – Polonez to samochód ekologiczny, po 3 latach ulega biodegradacji, Zawsze będę was kupował nawet jak będziecie kosztowali miliard to... kupię Pepsi, odkręcę, wygram i będę was dalej kupował; Mój kumpel ubiera się u rymarza bo podobno ten robi niezłą bieliznę; Mam na jutro przeczytać Antygonę, ale pocieszam się, że jutro 10 listopada, 11 listopeda wypada w sobotę więc pewnie jakieś jasełka zrobią; Berlin to fajne miasto, dużo piwa i akinheadzi, którzy ganiają Turków, Rumunów i inne mniejszości narodowe;

„Katarynka"

Niedawno po podwórkach Warszawy chodził stary Ataryniarz i zamęczał ludzi odgłosami „Mieczy Valdgira". Ludzie, aby sobie poszedł rzucali mu pieniądze, za które kupował nowe gry. W pewnym bloku mieszkał Pan Tomasz, który wyjątkowo nie lubił Atarynek bo miał PC. Pewnego dnia podczas gry w MK3 usłyszał jazgot i zgrzyt nienaoliwionej Atarynki. Już miał poćwiczyć na Ataryniarzu Doom'a gdy zobaczył niewidomą dziewczynkę cieszącą się z odgłosów „Mózgprocesora". Wobec tego poniechał swych zamiarów, a dziewczynka odzyskała wzrok;

WOJENKO WO


Colonization

Dwa lata temu przeciętnemu „strategowi" do szczęścia wystarczał uskrobany z wysiłkiem 386SX. Obecnie, w czasach niesłychanego rozwoju sprzętu, byle gierka posiada na pudełku magiczny napis PENTIUM RECOMMENDED. Wszechpotężny pęd do nowości i coraz bardziej wyrafinowanych rozwiązań wpłynął też na tak konserwatywny rodzaj gier, jakim są strategie. Czy jednak gry, powstające w obliczu nowych możliwości sprzętu, są w stanie zaoferować graczom nowe wyzwania intelektualne i realistyczność rozgrywki, czy tylko maskają zwietrzałe rozwiązania nowym kamuflażem w postaci interaktywnych filmików wątpliwej przydatności?

Berger: Mój doskonały fachowiec od pralki, skądinąd maniak gier komputerowych, uświadomił mi niedawno niezwykle doniosłą sprawę. Nie chodzi o istotny problem wyścigu kasy ze sprzętem, ale o to, że wyższa jakość sprzętu i możliwości programowe nie idą w parze z postępem w dziedzinie rozwiązań algorytmów, sensu i realności rozgrywek strategicznych.

Pejotl: Świetnie. Ale używając tak trudnych słów jak „algorytm" czy „realizm rozgrywki" nie zauważasz chyba podstawowej przyczyny, dla której istnieją gry. Jest nią odbiorca. Fan, maniak czy szaleniec, który kupując grę ma nadzieję, że ta dostarczy mu oczekiwaną porcję rozrywki. Ważniejszym więc chyba problemem jest to, czy producenci odpowiadają na potrzeby ludzi, czy też czasem nie rozmijają się z nimi – tworząc wręcz legendy, które po wejściu gry na rynek pryskają niczym mydlana bańka.

Berger: Ależ ja właśnie o tym mówię. Musimy jednak przynajmniej w części powiedzieć, jakie są te oczekiwania odbiorcy. Nie chodzi przecież nikomu o powolne odmóżdżenie gracza, przynajmniej nie przy strategiach – co innego obłędne strzelaniny czy przygodówki, gdzie potrzebne są skojarzenia typu: weź gówienko, zawiń w papierek, daj Murzynowi i gwizdnij. Nie chodzi też tylko o to, żeby sobie postrzelać czy poukładać łamigłówkę przy użyciu sprzętu – jak w COMMAND & CONQUER. Ludzie mają dwie podstawowe podniety do grania w strategie – chęć bycia przez chwilę kimś wielkim i mającym wpływ na losy świata oraz powalczenie sobie w świecie jasnych i logicznych reguł. Tego niestety jest coraz mniej w nowych strategiach.

Pejotl: Tu się z pewnością zgadzamy. Jednak rozdzielmy fanów strategii na dwie grupy. Jedni chcą pewnej intelektualnej rozrywki, sprawdzenia własnej logiki i zdolności rozwiązywania problemów, drudzy szukają tu czegoś więcej – właśnie odtworzenia pewnych historycznych lub współczesnych realiów, możliwości rozegrania ponownie bitew i kampanii, tym razem według własnych pomysłów na zwycięstwo. I o ile pierwszych gierki typu C&C, PANZER GENERAL, PERFECT GENERAL, FRONT LINES nie będą razić, drudzy z niesmakiem odwrócą się od takich „shitów" w stronę, chociażby HARPOON czy WAR IN RUSSIA.

Berger: Sprawy motywacji ludzi, ich preferencji wydają się oczywiste. I właśnie to co powiedziałeś i co zacząłem mówić na wstępie łączy się. Spójrzmy na miniony właśnie rok 1995. Mnóstwo powtórek takich jak UFO 2, CAESAR 2, PERFECT GENERAL 2, LOST ADMIRAL 2, obok nic nie wnoszących nowości budzi przerażenie. Sprzęt, możliwości innych programów idą w górę jak burza, a tak niewiele trafia z tego na stół strategów. Dziś do gier strategicznych dodaje się parę wstawek, zatrudnia się aktorów, rozbudowuje dęta fabułki, a gry treściowo spadają i spadają. I nie jest to obraz stagnacji, że chcemy ciągle czegoś lepszego. Tu mamy do czynienia z sytuacją alarmową. Większe pieniądze, większe zespoły ludzi potrzebne do wyprodukowania jednej gry powodują spowolnienie procesu produkcji, naturalne zmęczenie producentów grą w fazie produkcji, liczne niedopracowania i bylejakość. W końcowym efekcie mamy do czynienia z przemożną chęcią firm wypchnięcia gniota jak najszybciej na rynek. Horror!

Pejotl: Tu właśnie bym się z tobą nie zgodził. To nie zmęczenie produkcją powoduje bylejakość gier, lecz same założenia, od których zaczyna się ich produkcję. Weźmy to, co możemy zrobić ślicznie np. figurkę czołgu, dajmy graczowi możliwość kierowania każdą jego częścią łącznie z lusterkiem wstecznym, teraz dodajmy do tego jeszcze 99 innych czołgów – i każmy graczowi dowodzić nimi wszystkimi pojedynczo, wykonywać czynności, którymi w rzeczywistości zajmuje się kilkuset ludzi. Na Zachodzie nazywa się to micromanagement – to właśnie problem współczesnych strategii. Stały się one grami czysto rozrywkowymi, w których gracz sprowadzony jest do roli małpy przesuwającej śliczne ikonki z jednej strony i kalkulatora z drugiej, gdyż oczywiście w grach takich da się wszystko policzyć i rozplanować by dojść do jedynej w 100% pewnej drogi zwycięstwa. Zupełnie jak w przygodówce. Chyba jednak nie tędy droga.

Berger: Mówiłem dokładnie o tym samym, z małym wszak wyjątkiem. Wymieniłem jeden z ważniejszych czynników mizerii obecnych gier, nie znaczy to jednak, że zapomniałem o drugim. Po części tylko masz rację w sprawie pomysłu na gry. Są dobre pomysły, które zarzynane są w procesie produkcji. Ale nie przeczę, że w mijającym roku dało się zaobserwować kryzys pomysłów. Ja sądzę, że beznadziejne gierki nie powstają po to, by schlebiać gustom kretynów, ani też dlatego, że zidiociali Amerykanie umieją już tylko liczyć śrubki. Zewarte w tym wszystkim jest kilka kwestii. Po pierwsze widać ogólny brak pomysłów. Wyczerpało się źródełko i już. Ileż można eksploatować arcydzieła w rodzaju DUNE czy STAR WARS? Drugą sprawą jest to, że istnieją autorzy mający oryginalne pomysły i realizujący je w formie dosyć prymi-


Castle



Fields of Glory



tywnej (ALAMO i CUSTER'S LAST COMMAND). Dlaczego przy pierwszym drugie nie staje się ratunkiem? Ponieważ w rzeczywistości wielkim molochom produkcyjnym, biurokratom komputerowym, zależy na zysku przy minimalnym ryzyku w podejmowaniu decyzji. Lepiej jest nie ryzykować i powiedzieć programiście – no, wicie, rozumicie tu dodaj-

JENKO...

cie palemkę, tu fontannę i jeszcze gołą pannę – niech się dzieciaki cieszą ze starej gierki jakże odmłodzonej. Przecież stara wersja szła jak świeże bułeczki. Wzorowany na niej w różnym stopniu kolejny mutant wydaje się być kasowym pewniakiem.

Pejotl: Bergerze, chyba pedło ci na mózg! Jakież tu wyczerpanie pomysłów – każda epoka historyczna dostarcza ich w nadmiarze! Takie np. wojny napoleońskie, ile gier ukazało się ostatnio o tym okresie? Całe jedna!!! A starożytność, a średniowiecze – niewiele więcej! Oczywiście masz rację, mówiąc o producentach, im się chyba faktycznie nie chce robić gier z sensem, ale taka jest specyfika rynku. Ponieważ najwięcej gier idzie w Stanach, trzeba robić gry pod dwunastoletnich analfabetów – wtedy interes kręci się najlepiej. Dlatego właśnie wznawia się stare gry, ale zauważ które! Najgorsze nędze, a takie na przykład CONFLICT IN VIETNAM (dla mnie gra wszechczasów) pozostaje w zapomnieniu.

Berger: Zaraz, zaraz. To, że istniały ongiś jakieś okresy historyczne, że ludziska budowali piramidy czy inne takie nie oznacza, że jest to wystarczający powód do zrobienia gry. Powinieneś, jako współtwórca nie wydanej gry planszowej WATERLOO, wiedzieć najlepiej, że samo zebranie faktów nie wystarcza. Największym problemem jest wybranie najistotniejszych elementów procesu zachodzącego w danej epoce w interesującej nas dziedzinie, uogólnienie ich, przybranie w kolorowe szmatki miodności i osłodzenie kilkoma smakami. Dopiero wtedy mamy do czynienia z surowym materiałem na grę. I tego dziś właśnie brakuje. Nawet w takim niedźwiedziowie technicznym jakim jest Polska, gdzie geniusze intelektu (z braku zastępczej techniki) powinni rodzić się na kamieniu, mamy do czynienia z potworkami growymi w postaci wydanych nie tak dawno gier PIOTRKÓW i AUSTERLITZ (mowa o planszówkach). W tym jest problem. Ani na Zachodzie, ani u nas nie ma doświadczonej kadry zawodowo zajmującej się przekuwaniem


Deadline

pary w energię. Jeden Sid Meier nie poradzi (i jak widać po COLONIZATION – nie poradził).

Pejotl: Ale mimo wszystko pewien optymizm trzeba zachować. Ostatecznie swoją robotę wykonuje niezmordowana SSI, na której produkty zawsze można było liczyć. Także wejście na rynek komputerowy AVALON HILL, firmy zajmującej się dotąd planszówkami, rodzi nadzieję powrotu do starych dobrych czasów, gdzie strategia kojarzyła się ze zmęczeniem mózgownicy a nie tylko ręki na myszce. To właśnie jej produkt BEYOND SQUAD LEADER jest chyba najgoręcej oczekiwaną przez prawdziwych fanów grą. A jeśli chodzi o swojskie podwórko, to sam jako autor kilku planszowych hitów (TANNENBERG, WIEDEŃ, GRUNWALD) wiesz, jak płytki i niewykształcony był to rynek – nic więc dziwnego, że w dziedzinie gier komputerowych doczekaliśmy się tylko średnio udanych ARDENÓW czy PIOTRKOWA, któż miałby robić gry bardziej zaawansowane?

Berger: Wejście AVALON HILL może oznaczać odmianę w przykurzonych grach strategicznych. Nie uspokaja mnie to jednak w innym punkcie. Mianowicie samo AH nie poradzi nic na rozbuchanie rynku komputerowych producentów. Niczym nie uzasadnione produkcje 300-megowe, jakieś dymy, schody, pióra. To po prostu nie pasuje do purytańskiego stylu strategii naśladującego XIX-wieczne stoły sztabowe. Powracam do tego, co mówiłem wcześniej. Póki będzie dyktat dyrektorów nie mających pojęcia o grach, a jadących tylko na zysku, nie będzie bardzo dobrych gier. Tajemnicą poliszynela jest, że wspomniane już tu przez ciebie gierki na Atari były robione przez oszołomów i szaleńców. Były to rzeczy pyszne, ale ile ich było? Wchodzi tu element ilości i szybkości. Firma musi wyprodukować określoną liczbę gier w jak najkrótszym czasie. Pieniądz nie może leżeć. O czym my tu mówimy? Przecież to jest błędne koło. Coraz więcej gier wymaga coraz większej ekipy wymyślaczy, od których wymaga się coraz większej liczby pomysłów. To jest fizycznie niemożliwe. Procent danej specjalizacji w populacji małp jest w miarę stały. I nie urośnie.



Pejotl: Po pierwsze: nie „gierki na Atari"!. CONFLICT IN VIETNAM nie został wydłubany przez szaleńca w garażu, ale zrobił go niejaki Sid Meier, a poza tym ukazały się jeszcze dwie podobne gry: CRUSADE IN EUROPE i DECISION IN DESERT. Nie były one zresztą tylko na Atari, były też w wersjach na C-64 i IBM PC! Są one unikalnymi przykładami jak w minimalne wymagania sprzętowe


Conflict: Korea

(cóż to było 64 KB RAM) wcisnąć pomysł bezbłędnie łączący prostotę i łatwość gry z jej realizmem. Moim zdaniem kasują one 90% współczesnej „multimedialnej" produkcji w swojej dziedzinie. Nieprawdą jest, że zespół tworzący grę musi być liczny i dysponować wyrafinowanym sprzętem. Bracia Lapkoff robią gry we dwóch, a już CUSTER ocierał się o całkiem przyzwoity poziom. I tu wracamy do tego, że strategia to przede wszystkim pomysł, a nie opakowanie.


Perfect General

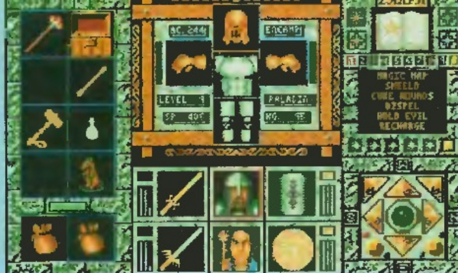
Berger: Nie mówię, że zespół musi być liczny. Musi mieć pomysł. Dzisiejsi potentaci na rynku nie tyle zwracają się do ludzi z pomysłami, co do ludzi, którzy beznamiętnie przekują cokolwiek w ogólnie uznany wzorzec. To taki styl japoński. Dajcie mi rower, a zrobię wam motor. Krążą pogłoski, że parę pomysłów do UFO pobrano z mózgu naszego rodaka. Ale co z tym dalej zrobiono? Jakoś to się trzyma, nie powiem, przebój. Natomiast rozwinięcie tego w X-COM było już beznadziejne (w porównaniu ze świeżością pierwszej części). Konkludując, uważam, że sytuacja na rynku gier strategicznych jest zła, inercja wielkich firm zabija świeżość i pomysłowość. Odrębną sprawą są czysto polskie problemy, że nasi stratedzy nie są majętni i woleliby 3 dyskietki bez bajeru niż 1 CD z wodotryskiem.


Centurion

Pejotl: Nie zapominaj jednak, że natura nie lubi próżni i każdy upadek jest zarazem wstępem do nowej epoki. Miejmy więc nadzieję, że obecna zapaść jest tylko przejściowa, a producenci nie potrafiący stworzyć nic nowego zostaną zastąpieni przez nowych, nieznanych, których jedynym majątkiem będzie pomysł – ale taki, który rzuci nas wszystkich na kolana. Czego tylko wypada sobie z Nowym Rokiem życzyć.

W staroroczno-noworocznych nastrojach
Berger i Pejotl





Dla wielu z nas nie ma nic wspanialszego niż zasiąść wygodnie w fotelu i wertować książki z gatunku fantasy, w których świat jest od podstaw wykreowany przez autora, z pełną gamą potworów, żyjących nacji i wielu niesamowitych miejsc. Ostatnio za sprawą m.in. łuksusowego mistrza Andrzeja Sapkowskiego nurt tan zdobył ogromną rzeszę zwolenników, szczególnie tych znudzonych zwykłym światam.





Z nieposkromioną fantazją możemy obcować także grając w jeden z nowszych produktów MAGNETIC FIELDS. Mowa oczywiście o CRYSTAL DRAGON, grze z bardzo specyficznego gatunku Role-Playing, nastawionego na niemałe, wierne i wymagające grono konsumentów.

Rzecz dzieje się w legendarnej krainie, w czasach, gdy w każdej jaskini można było spotkać smoka kryjącego mnóstwo skarbów, gdzie magiczne rzemiosło było sposobem na życie dla wielu czarodziei. Właśnie jeden z kręgu, bardzo ambitny, żądny władzy nad całym światem, korzystający na każdym kroku z maksymy „cel uświęca środki" postanawia zdobyć kryształ dający posiadaczowi nieskończoną moc i władzę. Problemem było natomiast pokonanie majętnego smoka, w którego posiadaniu było właśnie to cacko. Ariath stosując wiele podstępów i chytrych zagrywek zabija smoka, odbiera mu kryształ i postanawia ukryć się wraz z nim w wybudowanym na niedostępnej górze zamczysku. Do ochrony wyczarowuje wiele bestii, najgorszych zbirów i żądnych mordu człekokształtnych mutantów. Musisz powstrzymać chorego umysłowo Ariatha i niedopuścić, by jego geniusz przyczynił się do katastrofy, niechybnie wiszącej nad całą krainą.

CRYSTAL DRAGON



Do misji wybierasz dwuosobową załogę spośród osiemnastu chętnych, trudniących się sześcioma różnymi profesjami: od zwykłego zamachowca, który dla pieniędzy skłonny byłby zabić nawet najbliższych po duchownego i maga. Oczywiście każdy posiada specyficzne atrybuty. Jeden jest silny i głupi, drugi słaby i inteligentny. Do tego dochodzą umiejętności i ekwipunek, bardzo przydatny przy wielu potyczkach. Czasem nawet duet osiłków nic nie wskóra przy pojedynku z czarodziejem miotającym mnóstwem czarów. Sam sposób czarowania jest bardzo prosty. Wystarczy odpowiedni skrypt przyłożyć do księgi zaklęć na jednym z czterech rozdziałów. Pamiętać należy, że wszyscy czarodzieje potrafią co innego i nie każdy z trzydziestu sześciu dostępnych w grze czarów mogą wykorzystać.

Grę można prowadzić na trzech znacznie od siebie różniących się poziomach trudności. Całość oprócz klasycznej lochowej młócki przeplatana jest wieloma logicznymi elementami. Niektóre zapadnie można ominąć tajemnym przejściem otwierającym się po ustawieniu odpowiedniej kombinacji dźwigni i przycisków czy kluczy. Na każdym kroku spotkać można przedstawiciela jednego z dwudziestu trzech gatunków inteligentnych bestii. Im cwańszego mamy przeciwnika, tym trudniej go załatwić. Na niektórych po prostu nie ma sposobu i czasem lepiej ich omijać, bo oprócz zwykłego zadawania ciosów stosują wiele zwodów i podpuszczających nas uników.

Gra posiada samogenerującą się mapę, wyczerpujących się bohaterów, notorycznie głodnych, spragnionych i zmęczonych. Myślę, że wielbiciele gatunku będą zadowoleni, chociaż CRYSTAL DRAGON do wybitnych zaliczyć nie można. Posiada on jednak trochę nieszablonowych rozwiązań i zapewnia bardzo długie zmagania z tkwiącymi w komputarze przeciwnościami losu.

Gordon

Black Legend'95 — 55

AMIGA 500/1200 — 5 dyskietek

Autoryzowany dystrybutor MarkSoft (Amiga) — 52 zł





Po zebraniu wielu pochlebnych recenzji za SKIDMARKS programiści z ACID SOFTWARE postanowili pójść za ciosem i wydali rozbudowaną, nową wersję, w zamierzeniu mającą być drugą częścią gry. Jako ciekawostkę należy wymienić fakt, że grupa ta pochodzi z Nowej Zelandii i programuje w Blitz Basic, dzięki czemu program osiąga szybką i płynną animację. Pisaliśmy o niej w SS'25, jednak na wasze usilne prośby wracamy do opisu. Obecnie SUPER SKIDMARKS w wersji 2.2 okupuje czołówkę większości statystyk gier RACING, prowadzonych przez zachodnie czasopisma poświęcone grom.

Acid'95 — 85

AMIGA 500/1200, CD32 — 7 dyskietek

Autoryzowany dystrybutor MarkSoft (Amiga) — 41,50 zł



Grzechem by było, gdybyśmy nie sięgali od czasu do czasu do starej szkoły. W tłustych latach Amiga zasypywana była mnóstwem gier, w ilościach tak wielkich, że brakowało miejsca i czasu na bieżące opisywanie. Dlatego raz na jakiś czas przypominamy te najważniejsze pozycje, wiecznie żywe i ciągle atrakcyjne gry. Dodatkowym bodźcem jest fakt, że niektóre z nich doczekały lub doczekają się lada chwila odświeżonej wersji na PC, jak np. SEEK & DESTROY.

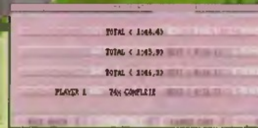
Tematyka wojskowa to hobby w sam raz dla graczy – bojowo nastawionych osobników głównie płci męskiej. Latać helikopterem, wzniecać pożogę zrzucanym na wioskę napalmem,

Vision'93 — 75

AMIGA 500/1200 — 4 dyskietki

MarkSoft (Amiga) — 39 zł





SKIDMARKS 2.2



Pod względem graficznym nie zostały poczynione większe zmiany. Skorzystano z tego samego engine, dodano kilka samochodów i rozbudowano trasy. Obecnie mamy do dyspozycji osiem samochodów znajdujących się na dwóch dyskietkach i dwadzieścia cztery trasy mieszczące się na czterech dyskietkach. Nie przejmujcie się ilością dysków. Istnieje możliwość częściowej instalacji na HD (dysku z programem i dwóch z trasami). W przypadku korzystania tylko ze stacji dyaków, dzięki dość przejrzystamu i łatwemu w obsłudze menu można tak rozplanować grę, że dyskoteka zostaje zminimalizowana prawie do zera.

Sama gra jest ładna, dopracowana graficznie, z bardzo dobrze narysowanymi samochodzikami. W przypadku, gdy znudzą się nam standardowe osobowe pojazdy, Mini Morris czy Megachody z wielgaśnymi kołami możemy się pościgać krową na czterech kołach, posiadającą nawet klakson. Całość widziana jest pod kątem z możliwością opcjonalnego ustawienia kierunku wyścigu w przeciwną stronę. Trasy jak poprzednio są diabelsko kręte z wieloma pagórkami i nierównościami charakterystycznymi dla wszelkiego rodzaju crossów.

Przy odpowiednim skonfigurowaniu rozgrywki nasza zabawa może przerodzić się w akrobatyczny pokaz z wieloma ewolucjami czterokołowych pojazdów mechanicznych. Aby zwyciężać musimy wykazać się wieloma umiejętnościami jazdy tachnicznej. Programiści realistycznie odzwierciedlili zachowanie się samochodu na rożnego rodzaju nawierzchniach. Dlatego inaczej wchodzimy w zekręt na grysie, a w zupełnie inny sposób na żwirze. Świetnie udały im się poślizgi oraz kolizje. Czasem umiejętne zajechanie drogi jadącemu na pełnym gazie przeciwnikowi powoduje wystrzelenie nas do przodu, a wyhamowanie rywala powodującego karambol. My wtedy dajemy dyla.

Na torze może znajdować się osiem samochodów lub cztery połączone w tzw. karawanę – jeden prowadzący i drugi zaczepiony tylnym hakiem. Jest to czadowy patent, bo ten z tylu tworzy balast ściągający kierującego w kierunku działania siły odśrodkowej. W grze może uczestniczyć nawet osiem osób połączonych przez modem lub do czterech na jednej Amidze, po zastosowaniu przejściówki umożliwiającej podłączenie czterech pałek. Uprzywilejowani są posiadacze Amig z kośćmi AGA, ponieważ ich SUPER SKIDMARDS będzie szybszy, bardziej kolorowy, z większą różnorodnością uczestniczących samochodów. Nie martwcie się, na A500/600 działa to też poprawnie, poza tym do osiągnięcia wszystkich możliwości gry np. osiem różnych samochodów w jednym wyscigu, nie wystarczą nawet dwa megabajty pamięci. Na koniec wypadałoby podkreślić, że można grać w ŁO-Resie lub w HI-Resie. ŁO-Res to standard jaki występuje we wszystkich grach, zaś Hi-Res to wysoka rozdzielczość ścieśniająca cały tor. Efekt kopiący, wszystko świetnie widać, rewelacja!!!

Wicik



SEEK AND DESTROY



niszczyć czołgi, wrogie helikoptery i czyhające na naszą nieuwagę działka przeciwlotnicze – oto, czego pragnie każdy z nas. Nie mówcie, że nie chcielibyście zasiąść za sterami Apache i zmieść z powierzchni ziemi znienawidzony budynek, ulicę lub sklep monopolowy. I po co zabierać się za symulator, skoro pod ręką są zawsze gotowe, poczciwe strzelaniny.

W SEEK & DESTROY można eksterminować samemu lub z osobą towarzyszącą. W przypadku jednoosobowej rzezi, oprócz obowiązków typowo pilotażowych, musimy obsługiwać sześć rodzajów działek uaktywnianych klawiszami funkcyjnymi. Dwuosobowa załoga ma już inny podział zadań. Pilot zostaje wyręczony przez strzelca wyborowego siekącego tylko z działka pokładowego. Dobre i to, szczególnie w dalszych etapach, gdzie siła wroga sukcesywnie wzrasta. Pilot ma możliwość wyboru drążka sterowniczego w postaci myszki lub gałki. Strzelcowi pozostaje do wyboru jedynie gałka. Wojsko myśli o każdym, zapamiętajcie to! Najlepszym przykładem jest możliwość zdefiniowania czułości sterów i działka w sposób odpowiadający sile naszych dłoni i nadgarstków. Zdarza się w ferworze walki, że zostajemy tak pochłonięci demolką, iż zapominamy o poprawnym sterowaniu i jednym nieopatrznym ruchem dostajemy się wprost pod ogień wyrzutni rakiet.



Porządek w wojsku musi być, więc my jako przykładni żołnierze wykonujemy nasze zadania zgodnie ze wskazówkami zasłyszanymi na odprawie. Jeśli mamy rozkaz zniszczyć wyrzutnię Scudów chronioną przez barierę czołgów, to wykonujemy zedanie perfekcyjnie, w czasie na tyle krótkim, żeby wystarczyło paliwa i amunicji. W przypadku wyczerpywania się zapasów należy zbierać porozrzucane skrzynki zawierające drogocenne magazynki z amunicją, beczki z paliwem i tarcze ochronne. W momencie wykonania misji po usłyszeniu przez radio komunikatu udajemy się do bazy i lądujemy. Abyśmy nie zabłądzili, wojsko wyposażyło nas w radar oraz mapę wywoływaną spacją.

SEEK & DESTROY tematyką nawiązuje do kanonu dobrych, wciągających strzelanin. Każdy znajdzie tu coś dla siebie, ze względu na wiele elementów charakterystycznych dla CANNON FODDER i DESERT STRIKE – strzelanin o większym udziale szarych komórek ned małpią zwinnością palców.

Wicik







DRAGONSTONE

CORE DESIGN opracował kiedyś własny system pisania gier, których trzyma się do dziś. Charakteryzują się one ładną grafiką, płynną animacją i starannym wykończeniem. Na bazie charakterystycznych sylwetek postaci oraz sposobu poruszania się powstał DRAGON STONE, którego najważniejsze cechy to widok półukośny z rozwiązaniem planowym plansz łudząco podobnym do CHAOS ENGINE.

Występuje tu jednak zasadnicza różnica dotycząca sensu gry. Oprócz zwykłej eliminacji nieprzyjaciół dokonywanej w tym przypadku mieczem, wplecione zostały motywy żywcem z gier przygodowych czy prostych RPG. Koniecznością stają się więc gadki-szmatki uskuteczniane z napotykanymi ludźmi, prowadzące do zdobywania informacji oraz przedmiotów potrzebnych do ukończenia danego poziomu. Pole dialogowe wspomagające część przygodową uaktywnia się po wciśnięciu spacji i składa się z trzech opcji, nie sprawiających problemu nawet nie znającym języków.





Mimo dużej liczby dyskietek nie bierzemy udziału w dyskotece, ze względu na umieszczenie dalszych poziomów na kolejnych dyskach. Funkcjonalną, choć rzadko spotykaną opcją jest możliwość podłączenia dwustrzałowej pałki, ułatwiającej życie w trudnych sytuacjach.

Bardzo śmieszne są namolne maszkary przypominające długorękie bestie o niezaspokojonej potencji. Wyciąganie rąk w celu uśmiercenia naszego wojaka przypomina mi raczej chęć obmacania i odbycia niecnej zabawy, niż uśmiercenia. Nie mniej komiczne są trolopodobne istoty wyposażone w bojową pełkę, przeznaczoną do okładania nas po głowie. Co one mi przypominają – chyba wiecie!

Gordon







Core Design'94
AMIGA 500/1200 — 4 dyskietki
CD32
Autoryzowany dystrybutor
Mirage (Amiga) — 51 zł
85



CYBER FORCE
ZNIEWOLONY UMYSŁ

Przed nami kolejna katastroficzna wizja z małym przekąsem, przygotowana dosyć starannie przez polskich programistów i wydana na poczciwą Amigę.

W wydarzenia, które są przedmiotem gry, wprowadza historia o zdolnym naukowcu Jonie Klijstenie, który zdołał opracować metodę kodowania ludzkiego umysłu w postaci przyswajalnej przez komputery. W ten sposób możliwe byłoby nie tylko powielanie osobowości, ale również jej matamatyczne modelowanie. Szybko po opublikowaniu wyników prac miała miejsce seria niewyjaśnionych wypadków, w wyniku których naukowiec zginął, całe laboratorium zostało zniszczone, zaś po badaniach nie pozostało ani śladu. Przypuszcza się, że technologię przechwyciły wpływowe przestępcze czynniki. Nie wiadomo, czy w ich ręce nie wpadł też sam dr Klijstan zapisany na dyskietce... Trzeba to zbadać i w razie czego nie dopuścić do katastrofy.





CYBER FORCE powstał na warsztacie programistów z polskiej grupy AB TEAM. Jak widzicie, gra ma intrygującą fabułą, zrealizowaną z dużym przywiązaniem do stylu znanego z ANOTHER WORLD i FLASHBACK. Można nawet powiedzieć, że jest to polska inspiracja klasyką, z uwzględnieniem wszystkich ważniejszych cech animacji, sterowania i innych rozwiązań. W połączeniu z oryginalnym wykonaniem zawierającym elementy typowo przygodowe, powstała niezła całość. Graficznie gra jest bliższa uroczej surowości ANOTHER WORLD. Warto zauważyć świetną muzykę, idealnie uzupełniającą budowany nastrój.

Grę obsługuje się joystickiem oraz klawiszami pomocniczymi, używanymi do podnoszenia i używania przedmiotów. Przeprowadza się wiele obowiązkowych konwersacji z prze-

AB Team'95
AMIGA 500/1200 — 3 dyskietek
Autoryzowany dystrybutor
Mirage (Amiga) — 29,50 zł
Za: ciekawy pomysł, pracowita animacja
Przeciw: niedoróbki
70







SHADOW FIGHTER

Bijatyka najklasyczniejsza z klasycznych. Daje do wyboru jeden z najszerszych wachlarzy postaci wśród gier na Amigę – możesz wybierać między szesnastoma zabijakami z całego świata. Oprócz nich spotkać się możesz dodatkowo jeszcze z dwoma przeciwnikami – interaktywnym workiem treningowym Pupazzem (made in Taiwan) oraz, jeżeli pokonasz już wszystkich wrogów, z najsilniejszym z nich – Shadow Fighterem.

Dostępne są znane z większości gier tryby walki: mistrzostwa (Championship) – pokonać musisz wszystkich wrogów z Wojownikiem Cienia na końcu; spotkanie jeden na jeden (Single Battle), gra na dwóch graczy (VS Battle) oraz niespotykana gdzie indziej możliwość treningu z morderczą zabawką Pupazzem (Training Battle) – wbrew pozorom piła tarczowa, miotacz ognia i bomby czynią z niego wcale groźnego przeciwnika.

Kombinacji wywołujących ciosy specjalne jest dziewięć, są one wspólne dla wszystkich bohaterów, każdy wykorzystuje jednak tylko kilka z nich i u każdego wywołują one inny efekt.

Kombinacje:

A – przód, dół/przód, dół + fire
B – tył, dół/tył, dół + fire
C – dół, dół/przód, przód + fire
D – dół, dół/tył, tył + fire
E – dół/przód, dół, dół/tył, tył + fire
F – szybki fire
G – tył, przód + fire
H – dół, góra + fire
I – skok, dół/tył + fire



Soria, Belgia
Spinning roundhouse attack – D
Flying kick – G
Double drop heel kick – J

Slamdunk, Dania
Jumping B–ball C
Spinning fire kick .... H
Speed attack .... G
Spinning fire B–ball .... D
Head spring kick .... B

Electra, Francja
Electric body .... F
Power launch C
Earth power energy .... E
Electric boomerang .... D
Double kick .... H
Spinning jump .... G

Yurgen, Niemcy
Gun fire .... D
Power fist C
Earthquake fist .... A

Cody, USA
Kuto kick .... A
Fast punch .... F
Flying power kick .... G
Kuto fireball .... D

Salvador, Hiszpania
Spinning powerball C
Turning flip kick .... H
Flash panter .... G

Fakir, Pakistan
Genie Hurricane .... D
Mystary fire C
Teleport .... E
Magic carpet .... A

Kury, Tybet
Power smash fist .... D
Body drop C
Rock roll .... G
Spinning fire hand .... E

Toni, Włochy
Burning uppercut .... A
Spinning fire .... E
Flame kick .... B
Massive uppercut .... H

Lee Chen, Chiny
Fire handspring .... H
Fist of falling Sun C
Fire fist .... D
Fury kick .... F
Falling nunchaku .... A

Manx, znikąd
Fire hands .... A
Cutting claws C
Rolling claw slash .... G
Tiger pounce attack .... D
Falling angel I

Top-Knot, Tajlandia
Fast fire somersault .... D
Spinning kick .... A
Power combination .... E
Speed elbow smash .... G
Hangmans uppercut .... H

Yarado, Meksyk
Electric speed .... E
Spirit power .... D
Electric body .... F
Electric splash .... J
Spinning arms .... G

Okura, Japonia
Electric sword .... F
Spinning blede C
Thunder power .... J
Stael sword .... A
Teleport .... A

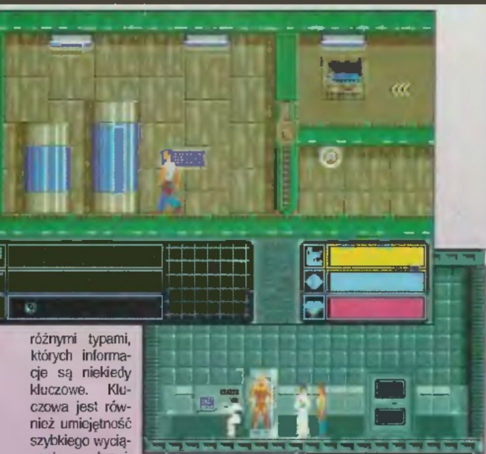
Toshio, Japonia
Fireball .... D
Speed dragon .... E
Dragon uppercut .... H
Dragon kick C
Circle of fire .... A

Khrome, znikąd
Liquid silver attack .... D
Melting body .... E

PooH

Gremlin'94
AMIGA 500/1200
CD32
4 dyskietki
70





różnymi typami, których informacje są niekiedy kluczowe. Kluczowa jest również umiejętność szybkiego wyciągania broni. Wspomniany system poruszania się i strzelania daje dużą swobodę ruchów i uwzględnia najróżniejsze ciekawe zachowania, od skoków poprzez bieg, czołganie się i wspinanie.

Wicik



ROADKILL

Zapnijcie pasy, włóżcie kaski, przyodziejcie kombinezony. Za chwilę przenosimy się na arenę morderczych zmagań na śmierć i życie! To ACID SOFTWARE – firma, która już trzeci raz uraczyła nas wyścigami samochodowymi z przysłowiową żyłką. Nie da się przejść obojętnie, trzeba zagrać!

ROADKILL jest efektem pracy podgrupy VISION, która w zeszłym roku dołączyła do ACID. Treść tej gry stuprocentowo oddaje tytuł – po prostu drogowa masakra. Posiada dobrą grafikę z dopracowanymi szczegółami, tworzącymi ciekawą i niekonwencjonalną całość. Programiści postawili na widok z lotu ptaka, z akcją odbywającą się na torach, zbudowanych na wielkich platformach zawieszonych nad gigantycznym miastam. Torów jest sporo, zaś samochodów tylko sześć, z czego każdy posiada różne walory w postaci wytrzymałości, przyspieszenia, masy, łatwości sterowania. Samochody są mieszanką formuły z jakąś cyberbryką, co przy dość kosmicznej scenerii i torach może się podobać.



Musimy załatwić ośmiu konkurentów wszelkimi możliwymi sposobami. Najprościej byłoby dojechać na pierwszym miejscu, ale od czego mamy zbierane po drodze przyspieszenia, pancerze, bomby, rakiety standardowe i samonaprowadzające? Za rozwalenie przeciwnika rakietą otrzymujemy bonusową kapuchę oraz jackpoty, co dalej zamieniane jest na punkty liczace się w klasyfikacji generalnej. Wskazane jest prowokować kraksy i spychać rywala na bandy na tyle umiejętnie, żeby nadział się na wystające z nich zaostrzone pale. Należy też uważać na czyhające niebezpieczeństwa. W bandach umieszczone są zdradzieckie działka plujące czasem taką kanonadą, że trudno uniknąć draśnięcia. Motywy spychania i rozwalania bombami przypominają dwa historyczne już tytuły MEGARACE i SUPERCARS.



Dobór i specyfika osprzętu zmienia się z ilością przejechanych etapów. Im dalej tym więcej, nowocześniej i lepiej. Świstnym patentem jest wplecenie w całość komentatora, gadającego zapijaczonym głosem. Trochę smuci brak możliwości gry w dwie osoby. Dobra wiadomość dla posiadaczy twardych dysków: jest installer. ten z prostszych.

Gordon

Acid'94

AMIGA 500/1200	3 dyskietki
CD32	
Dystrybutor:	
MarkSoft (Amiga)	41,50 zł
MarkSoft (CD32)	70,80 zł



PRAWO KRWI

Przestępczość osiąga ostatnio zastraszające rozmiary. W naszym cichym kraju pojawiło się wielu eksportowych mafiosów zza Buga, czujących się coraz pewniej i operujących bez cienia strachu przed policją. Nie dziwią nas już gangsterskie porachunki w okolicach przejść granicznych. Korupcją przeżarte jest całe twoje otoczenie. Ty zaś jesteś wszechstronnie wyszkolonym policjantem do zadań specjalnych, pracującym na rzecz państwa przy najbardziej trudnych i niebezpiecznych misjach.

PRAWO KRWI to gra zręcznościowa, w której musisz samotnie stawić czoła watahom przeciwników. Twój przełożony pułkownik Adam Rdzanak w jednej z akcji ginie z rąk rosyjskiego zabijaki, od tej chwili włączasz się w bezpardonową wojnę, by pomścić śmierć notabla i zlikwidować całą przestępczą sieć.

Przez cztery poziomy składające się z ośmiu etapów wykorzystujesz wszystko to, czego nauczyłeś się w szkole policyjnej i na ulicy. Każdy z etapów rozpoczyna się od bezwzględnego ulicznego mordobicia. Idziesz cały czas w prawo i eliminujesz sukcesywnie każdego zbira, a trzeba powiedzieć, że niektórzy potrafią dołożyć w bardzo zaskakujący sposób, na tyle oryginalny, że nie zawarty w żadnym instruktażowym filmie karate z lat siedemdziesiątych. Ciosy z obrotu i finezyjne wyskoki są naprawdę miażdżące. Nie pomoże nawet obcykane wyjechanie z kujawiaka w kaloryfer.







Młócka odbywa się niestety tylko siedmioma ciosami i jednym blokiem, z bardzo widowiskowym strzałem z baranka. Postacie są duże, w całości digitalizowane z płynną, ponad 1200-klatkową animacją i jękami wywoływanymi ciosami i szałem spowodowanym ferworem walki. Sceneria przewijająca się w tle bijatyki jest swojsko znajoma. Park ze znikomą ilością latarń, odrapane i zasprejowane ściany naszych wspaniałych blokowych „pustyń" oraz przemysłowa dzielnica przejmująca grozą każdego spokojnego obywatela. Motyw typowo bijatykowy przerywany jest dwukrotnie etapami wolfensteinowatej strzelaniny 3D, która przykro powiedzieć, jest najsłabszym elementem gry. Problem ten oczywiście nie jest tak dobitny na szybszych komputerach, jednak na A1200 wygląda to trochę biednie i w ogóle nie zgadza się z odprawą poprzedzającą każdy etap. Ostatnie dwa minietapy poprzedzające sekwencje mordobicia to pościg samochodem widziany z lotu ptaka.

Gra została wyprodukowana przez aktywnych członków znanych grup komputerowych polskiej sceny amigowej. Widać, że chłopaki coś potrafią, więc z nadzieją można wypatrywać ich kolejnych produkcji. Oprawa dźwiękowa, z wyjątkiem wspomnianych już jęków i odgłosów walki, zawiera sporo digitalizowanych sekwencji ponaglających gracza



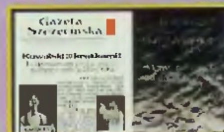


oraz intrygujący rave'owy kawałek, towarzyszący świetnemu intro przedstawiającemu akcję policyjną. Oglądając intro i całą grę zazdrościłem, że nie mogłem uczestniczyć przy produkcji. Autorzy mieli z pewnością niezły ubaw.

Gordon

Myys Art'95

PC DOS	2 dyskietki
386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 5 MB HDD VGA ■ SD 15	
AMIGA 500/1200	4 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor	
Techland (Amiga, PC)	36 zł



UBEK

Po serii rozlicznych klonów DOOM na platformie Amigi, przyszedł czas królowania UBEKA – najnowszego produktu wydanego przez TWIN SPARK SOFT, firmę znaną dotąd raczej z typowo użytkowych produktów.

UBEK to miłe i sympatyczne określenie na bezdusznego agenta Służb Specjalnych, delegowanego do najtrudniejszych i najbardziej niebezpiecznych misji. Na pierwszy rzut idzie penetracja elektrowni atomowej na terenie Stanów Zjednoczonych, w celu zdobycia strategicznych materiałów. W międzyczasie zostajesz wplątany w nieprzyjemną przygodę kończącą się posądzeniem cię o zdradę. Dostajesz się do kubańskiego więzienia, uciekasz, wpadasz do morza, ubijasz megaświnie, a nawet docierasz na statek kosmitów.

W osiemnastu poziomach gry zawarto mnóstwo fabuły i przygód godnych Jamesa Bonda. Oprócz strzelania i podrzynania gardeł musisz się wykazać sporą inwencją, potrzebną przy kojarzeniu elementów prowadzących do ukończenia każdego poziomu. Momentami jest to nawet bardziej skomplikowane niż w DOOM. Programiści zarzekali się, że nie mieli zamiaru zrobić czystego klona, lecz na bazie teksturowanej grafiki i trójwymiarowego widoku stworzyć coś nowego, rewolucjonizującego ten typ gier podążających ostatnio w ślepy zaułek.

UBEK pracuje na komputerach posiadających procesor co najmniej 68020 i 2 MB pamięci. Gra nie wymaga układu AGA, choć jego obecność przydałaby się do przyspieszenia animacji i polepszenia grafiki.

W opcjach konfiguracyjnych można ustawić poziom szczegółowości grafiki, by dopasować grę do wolniejszego bądź szybszego sprzętu. W przypadku słabego procesora zdefiniowanie wszystkiego na maksa powoduje spowolnienie animacji i wyświetlanie akcji w małym oknie. Nie obawiajcie się jednak, już na zwykłej A1200 wszystko chodzi płynnie. Jest również możliwość przełączenia się na okno systemowe i równoczesnego uruchomienia innych programów.

Mam nadzieję, że tą siłą rzeczy skrótową relacją pokazałem przynajmniej część zalet tej gry, odchodzącą od kanonu wyznaczonego przez DOOM. Szkoda tylko, że produkt został wydany w sposób tak „budżetowy", bez nacisku na estetykę wykonania i marketing. Zarówno gracze lubiący strzelaniny, przygodówki i logiczne będą zadowoleni z zakupu, biorąc pod uwagę stosunkowo niską cenę gry.

Gordon

TwinSparkSoft'95 — AMIGA 1200 — **65** — 21 zł

LIGA POLSKA

Temat piłki nożnej na komputerze zawsze był elektryzujący, jest wręcz uważany za „pewniak" dla wszystkich firm piszących gry. Polski rynek odnotował w ostatnim czasie sporą liczbę piłek, w tym m.in. dwa managery produkcji polskiej. LIGĘ POLSKĄ na PC wydaną przez MARKSOFT opisywaliśmy w SS'28, teraz czas na produkt o podobnej nazwie, ale wydany na Amigę przez L.K. AVALON.

Gracz ma za zadanie poprowadzić jedną z grona naszych pierwszo- lub drugoligowych drużyn w taki sposób, aby odnosić sukcesy sportowe i finansowe na arenie krajowej i międzynarodowej. Grę rozpoczyna się od startu w drugiej lidze z możliwością awansu do pierwszej i uczestnictwa w rozgrywkach pucharowych w kraju i w Europie. Przegrać można osiągając ujemne saldo finansowe, chociaż praktycznie jest to bardzo trudne.

Program obsługuje się w całości myszą, z wyjątkiem wpisania imienia i kodu zabezpieczającego z klawiatury. Ikonek czysto związanych z grą jest siedem, w większości nie kryją się pod nimi dalsze menu. Jedyne rozwijane opcje to: stadion, transfery, trener. Ich zawartość jest jednak tak mała i prosta, że twoja rola ograniczy się do umieszczania reklam na stadionie, zmiany, czterech pseudotaktyk czyli ustawienia formacji zawodników oraz notorycznego sprawdzania listy transferowej, praktycznie przez cały czas nie uzupełnianej nowymi zawodnikami. Dodatkowo załączono dwie ikonki, służące do wyjścia z programu, nagrywania stanu na dysk, włączania i wyłączania animacji oraz dźwięku.

Animacje mające przedstawiać najciekawsze fragmentu u to makabryczne piłkarzopodobne plamki zmieniające się w jakieś kreski i próbujące sprawiać wrażenie animacji. Nawet nie wiadomo, kto strzela bramki, jak wypadają poszczególni piłkarze. Wprawdzie przy każdym z nich znajduje się liczba określająca umiejętności, ale po co to komu, skoro nie można samemu ustalić składu. Z niezrozumiałych przyczyn największym źródłem dochodu są reklamy, skoro mecze są dla kibica przychodzącego na stadion lub siedzącego przed telewizorem.

Traktując LIGĘ POLSKĄ na Amigę poważnie trzeba powiedzieć, że jest to produkt prymitywny aż do bólu, nudny i do tego z błędami merytorycznymi. Jako manager nie wnosi sobą nic, ma mało opcji, wygląda na zrobiony w pośpiechu. Szczerze powiedziawszy, to zręcznościowy w końcu SENSIBLE WORLD OF SOCCER ma część manegerską bardziej zaawansowaną. Muszę powiedzieć, że znam się trochę na piłce nożnej, wiem czego wymagać i nie podoba mi się partaczenie tego wdzięcznego tematu. Gińcie szare komórki!

Gordon

L.K.Avalon'95 — AMIGA 500/1200 — 3 dyskietki — Autoryzowany dystrybutor L.K. Avalon (Amiga) — **20** — 21 zł

KRUSTY KLUB

ZYCLUNT







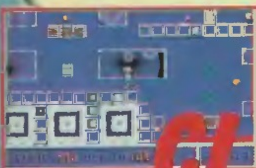
Czeeeść Dzieciaaaki! W przyszłości, gdy wszystkie konwencjonalne metody zawiodły, do walki z bezprawiem stanęli samurajowie, odziani nie w kimona lecz w kuloodporne zbroje. Ty jako jeden z nich, uzbrojony w miecz będziesz walczył w imię prawa i porządku. Przeciwko tobie zostały wysłane hordy zbirów, a konkretnie dwa najnowsze modele cyborgów przypominających Robocopa: pierwszy – chodzący, drugi – latający. Pomimo olbrzymiej przewagi wroga twój miecz nie powinien mieć problemu z przerobieniem ich na żyletki. Zadanie jest proste. Po desancie na tyły wroga idź w prawo i naparzaj ile wlezie. Gra pochodzi z dalekiego wschodu i jest okraszona świetną MANGOWĄ grafiką.

Pocharatka

80%



CLYDE'S REVENGE!



Hiii Kiiids! Przed wami kolejna, wzruszająca swą prostotą platformówka. Tym razem (dla odmiany) jesteś odkrywcą próbującym spenetrować (kolejny) zamek, który jest (jak zwykle) pełen niespodzianek.

Operując czterema klawiszami sterujesz bohatera ruchami.
Moc przeszkód musi on pokonać, aby niebezpieczne zadanie wykonać.
Pułapki, zasadzki, dźwignki, zapadnie, co na niego czeka chyba nikt nie zgadnie.
Jest dziecięce oko ciesząca graficzka i spokojnie przygrywająca muzyczka, płynąca z twojego głośniczka.
Powinieneś mieć ją na twardzielu, aby uniknąć kłopotów wielu.

Bartholomew J. Simpson



30%

PRESSURE DROP

Hiii Kiiids! Oto kolejna gra z gatunku „logicznych". Nie dość, że napisana jest pod Windows, to w dodatku nie wnosi nic nowego. Rola gracza polega na kolorowaniu spedających z góry klocuszków. Przeszkadzają w tym zarówno różne uskrzydlone konserwy, jak i poziome blokady, które trzeba zniszczyć napierając na nie kilkakrotnie z baranka.

Wbrew pozorom to od szybkości naciskania spacji, a nie od prędkości myślenia gracza zależy poziom osiąganych wyników. Mało w tym logiki, a więcej zwykłego ładowania po klawiszach. Grafika należy do tych średnich – nieruchome tło i tylko spadające klocuszki. Na osłodę przyjemna muzyka i dźwięk. Gra podobała się tylko panu M. Burnsowi, który – jak wiecie – kierując elektrownią atomową w Springfield nie ma zbyt wygórowanych upodobań, jeśli chodzi o logiczną rozrywkę.

Simpsonowie



60%



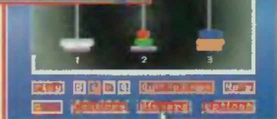
50%

Czeeeść Dzieciaaaki! Kartofel zwany Chaosem – taki tytuł mogła by mieć ta gierka, ale nie wiedząc czemu autorzy nazwali ją GALACTIC VOID MINER! Bohatarem jest koleś o wyglądzie pancernego ziemniaka i dźwięcznym imieniu Chaos. Jego zadaniem jest oczyszczanie kosmicznych kopalni ze wszelkiego plugastwa przeszkadzającego Krytom w wydobywaniu życiodajnego gazu. I tak uzbrojony w laserową giwerę, garść ręcznych granatów i pancerną kamizelkę biegasz po kondygnacjach kopalni, rzucasz beczkami i siejesz rozpierduchę. Gra pracuje pod Windows, a mimo to oko cieszy bardzo ładna renderowana grafika i wzorowa animacja. Znacznie gorzej jest z dźwiękiem.

Pocharatka

GALACTIC VOID MINER!





TOWERS OF KUBIAI KHAN

Cześć Dzieciaki! Po zasłużonym sukcesie DOOM gierki jemu podobne zaczęły z mniejszym lub większym sukcesem zalewać rynek. W końcu ktoś wpadł na pomysł, że zamiast chodzić bohater może latać i powstał DESCENT. Potem skoro już chodził i latał to musiał zacząć jeszcze jeździć i powstał QUARANTINE, też odniósł sukces. RAPID ASSAULT jest właśnie z tej kategorii. Graficzka w porządku, w głośnikach nawet bzyczy, ale coś jakby autorom umknęło, a konkretnie sens.

Hiii Kiiids! TOWERS OF KUBLAI KHAN to nic innego jak komputerowe wydanie „wież Hanoi", którą pamiętamy jeszcze z przedszkola. Polega to na przekładaniu okrągłych klocków z jednego patyka na drugi. Pamiętać należy o tym, że klocek, który kładziemy musi być mniejszy od tego, na którym go kładziemy (ufff, ale namotałam).

Gra z pozoru prosta przy większej liczbie elementów okazuje się niezłą łamigłówką. Pochodzi ona z Chin, a jej korzenie sięgają trzynastego wieku.

Pocharatka

RAPID ASSAULT

Można wybrać dwa typy gry: arenę, gdzie jeździ się w kółko i naparza do konkurentów, oraz grę według scenariusza, w której mamy do wykonania jakieś zadanie, na przykład znaleźć wyjście z labiryntu zbierając po drodze zapasowe części do bryczki. Do wyboru mamy sześciu bohaterów i kilka pojazdów, a przeciwko nam całą masę pojazdów i potworów. Gierkę popełniła jakaś tam grupa, a firmuje ją jednym mniej drugim bardziej znana firma IBM. Woow.

Pocharatka








K1 TANK



Hiii Kiiids! Strzelanin jest całe mnóstwo, symulacji też nie mało. Ich autorzy wykorzystywali już wiele pojazdów latających, pływających, jeżdżących były także statki kosmiczne. Niedocenili oni jednak, albo zapomnieli o czołgach – pojazdach bądź co bądź dużych, a co chyba najważniejsze dysponujących dużą siłą ognia. Były co prawda gry takie jak ARMORED FIST czy ACROSS THE RHINE, jednak więcej w nich strategii niż strzelania.

W K1-TANK japońskiej grupy TAFF SYSTEM można nie tylko pojeździć czołgiem, bez zbytnio rozbudowanej klawiszologii, ale także nieźle ponaparzać z działa lub karabinu maszynowego zamontowanego na wieży do całej masy złomu jakim dysponuje przeciwnik. Do wyboru mamy kilka scenariuszy, a także cztery rodzeje czołgów różniących się maksymalną prędkością, wytrzymałością na uszkodzenia oraz szybkością ładowania działa. Naszym celem, w zależności od misji mogą być wrogie czołgi, konwoje ciężarówek, linia bunkrów i wiele innych. Graficzka jest w porządku, dźwięki OK. O trafności pomysłu może świadczyć fakt, że bardziej znana firma CORE DESIGN zapowiedziała wydanie w najbliższym okresie bardzo podobnej gierki. Myślę, że do tego czasu fani Czterech Pancernych zaspokoją się K1-TANK.

Pocharatka







THE JUNGLE BOOK

Hiii Kiiids! Firma DISNEY SOFTWARE uraczyła nas nie lada gierką. „Księgę Dżungli" mieliśmy okazję oglądać na szerokim ekranie w niezliczonej ilości wersji jako film, a jako grę – na konsolach. Teraz mamy ją na małym ekranie naszego PC. W tej grze naprawdę widać rękę Disneya i to nie tylko pod względem grafiki. Gra jest jakaś taka „rodzinna".

Przedzierając się przez dżunglę napotykamy różne zwierzęta próbujące przeszkodzić naszemu małemu bohaterowi w przejściu kolejnego etapu. Są to wszelkiego rodzaju węże, małpy, lwy, słonie, które są naprawdę bardzo fajnie animowane i bardzo kolorowe. Bombowy jest też scrolling. Chłopiec miota w zwierzęta przeróżnymi owocami. Zwisające liany, wysokie, wielopoziomowe tropikalne drzewa, oraz wspomniane dzikie zwierzęta nadają niezły klimat tej przesympatycznej gierce. Trzy megabajty, a tyle radości. To naprawdę bomba wśród platformówek.

El Barto



HYPERCYCLES

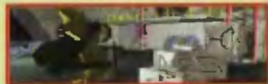
Hiii Kiiids! Kiepskich klonów DOOM'a nie brakuje. Kolejnym tego przykładem jest fatalna produkcja opatrzona niezłym tytułem HYPERCYCLES. Stary pomysł żywcem zerżnięty z filmu TRON i gry LIGHT CYCLES został skandalicznie zrównany z ziemią poprzez nieudolne wykonanie. Żenująca grafika, kiepski dźwięk i m a t a miodność czynią tę grę typowym niewypałem. Nie chcij tego nawet za darmo... OMIJAĆ!!!

Krusty & Homer









Hiii Kiiids! FUTURE DIMENSIONS to kolejny dobry tytuł programistów zza Odry. Jak na CD-ROM przystało grę poprzedza niezłe intro, później rozpoczyna się ekstra strzelanina. Mnóstwo latającego złomu, kupa broni do zbierania i oczywiście to, co mnie osobiście jara najbardziej czyli pożoga, wszechobecność ognia i wybuchów, która ucieszy nawet najbardziej sceptycznego gracza.

Bardzo ciekawą innowacją jest zmienność płaszczyzny, w której rozgrywa się akcja w miarę przechodzenia, a właściwie przelatywania z poziomu na poziom. Na początku lecimy w głąb ekranu obserwując swój statek od strony ziejących ogniem silników, później widok zmienia się na bardziej klasyczny tj. z góry, jeszcze później totalnie klasycznie w prawo.

Wspaniała grafika, świetna, ostra muzyka, a przede wszystkim doskonała animacja, powodują u gracza wrażenie niewiarygodnej prędkości.

Pocharatka





FUTURE DIMENSION











ACTUA SOCCER

Od dawien dawna, od samych początków gier komputerowych wiadomo, że jest kilka tematów – pewniaków, które zawsze przyciągają rzesze graczy swą magią, nie ważne nawet jak są zrealizowane. Ma to ten plus, że w warunkach ostrej konkurencji na rynek trafiają gry coraz lepsze. Ponadto dzięki swej popularności są traktowane jako ważne i rozwijane w pierwszej kolejności. Jednym z takich tematów jest piłka nożna i można śmiało powiedzieć, że szykuje się przełom w podejściu do gier piłkarskich.

Współpraca programistów z firmy GREMLIN ze znakomitościami świata piłki nożnej zaowocowała produktem rewolucyjnym – ACTUA SOCCER. I nie jest to wynik spotkania przy piwie, lecz długich seansów spędzonych w Motion Capture Studio, czyli pracowni rejestrowania ruchu. Do komputera przeniesiono wszystkie zwody, uniki i wyskoki bramkarzy, napastników, strzelców, itp. Po obróbce i połączeniu z wirtualnym boiskiem powstała gra, która dla niewprawnego oka wygląda jak telewizyjna transmisja z pierwszoligowego meczu piłkarskiego.





ACTUA SOCCER został wydany niemal równo z FATAL RACING, w którym wykorzystano fragmenty kodu programu obsługującego trójwymiarowe środowisko. W ten sposób niejako „przy okazji" zapoczątkowano serię gier sportowych ACTUA SPORTS, których najważniejszym obok grafiki atutem jest umiejętność wywołania integracji gracza ze zdarzeniami dziejącymi się na ekranie, polegająca na wrażeniu uczestnictwa w rozgrywce lub obserwacji jej z bliska. Następnym produktem będzie prawdopodobnie ACTUA GOLF, jednak co będzie dalej, firma GREMLIN nie ujawnia.

ACTUA SOCCER jest pierwszą grą piłkarską, w której gracz może obserwować widowisko z dowolnie wybranej pozycji. Kamera może obserwować biegających zawodników z góry, okrążać ich, trzymać się tuż za plecami prowadzącego piłkę, bądź też swobodnie filmować wszystko z oddali. Widoki są oczywiście przełączane przez gracza, odbywa się to bez zatrzymywania gry i bez wchodzenia do opcji – po prostu klawiszem funkcyjnym. W podobny sposób można też przełączać rozdzielczość między trybami VGA a SVGA.

Już patrząc na żonglującego w czołówce gry piłkarza odnosi się wrażenie, że stoi przed nami prawdziwa postać wykonująca serię zwodów i perfekcyjnie wykonanych sztuczek piłkarskich. Nie inaczej prezentuje się to na boisku. Gracz zostaje wręcz oszołomiony tak błahymi, wydawać by się mogło, szczegółami, jak przyjęcie piłki, zwód czy podanie główką, wewnętrzną i zewnętrzną częścią stopy. Tutaj wszystko jest tak precyzyjne i dograne, że nie pozostawia już nic do życzenia.

Prawdziwy fanatyk rozumiejący i kochający tę dyscyplinę sportu zauważy więcej, czerpiąc prawdziwą przyjemność. Wyobraźmy sobie, co przeżywa wrażliwa dusza kibica gdy np. po szybkiej akcji przeprowadzonej skrzydłem i dośrodkowaniu wewnętrzną częścią stopy mocno podkręconej piłki, rozpędzony napastnik finezyjnie przyjmie ją na klatę i huknie z podbicia, jak z armaty, trafiając w samo okno, mimo że bramkarz prawie dosięgnął piłki.

Śmiało możemy nazwać ten majstersztyk symulacją, ze względu na spełnienie wszystkich warunków stawianych temu rodzajowi gier – wczucie się w wydarzenia zachodzące w stworzonym świecie i sugestywne graficzne przedstawienie akcji. Wrażenia dopełniają żywiołowe reakcje publiczności i komentatora, w stylu południowoamerykańskim. Przy dobrym nagłośnieniu domu i odpowiednim skonfigurowaniu sampli robimy ze swojego pokoju stutysięczny rozszalały stadion z przewagą świstu lecącej piłki i odgłosów bezpośrednich starć ciało-ciało.

Wicik

Gremlin'95

PC DOS — **1 CD**
486DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 18 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
PlayStation

Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: styczeń
IPS Computer Group (PC CD)

Za: grafika, animacja, miodność, innowacje
Przeciw: mała, niewymiarowa bramka



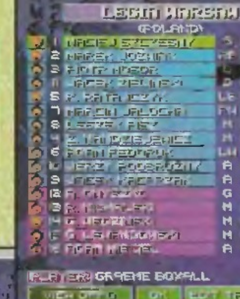








To niby tak wygląda prezes PZPN?







SENSIBLE SOCCER od dawna już pukał do panteonu mega piłek na PC tym bardziej, że święcił triumfy na platformach Amigowych już od prawie dwóch lat. W wydanej właśnie wersji SENSIBLE WORLD OF SOCCER na PC CD wyeliminowano wszystkie niedociągnięcia, wprowadzono trochę usprawnień, nowych opcji i aktualnych tabel, by skopać tyłki graczom złorzeczącym na jego poprzednią konwersję.

Wyszła z tego świetna, odnowiona piłka, w którą znów można zagrywać się do zdarcia skóry z rąk. Śmiem stwierdzić, że w tyle została nawet wersja z CD 32. Wszystko za sprawą bardzo ładnej grafiki i wreszcie płynnej animacji. SWOS na PC w porównaniu do poprzedników wypada zdecydowanie efektowniej, ze względu na świetne, jajcarskie intro oraz dużo renderowanych wstawek okraszających triumfy na boisku.

Zaktualizowane zostały składy i dodane wszystkie reprezentacje z całego świata, włącznie z całymi pierwszymi ligami i rozgrywkami ustalonymi przez FIFA, UEFA i wewnętrzne związki piłki nożnej. Mnóstwo nastrojowych jak na tę dziedzinę sportu sampli przy dobrym podkręceniu głośniczków potrafi wytworzyć atmosferę najlepszych meczów oglądanych z trybun.

Mimo konkurencji w postaci świeżo wydanych ACTUA SOCCER i FIFA SOCCER '96, SWOS pozostaje nadal kąskiem nie do pogardzenia dla prawdziwych fanatyków piłki nożnej. Jeśli kojarzycie kto to jest Jon Hare, to wiedzcie, że ten koleś skomponował tytułowy kawałek, który po prostu trzeba usłyszeć. Szczegóły dotyczące samej gry pozostały te same, mogę więc z całą świadomością odesłać do naszych opisów (SS'9, SS'14, SS'22). Znajduje się tam kompletny opis funkcji i możliwości SWOS.

Wicik

SENSIBLE WORLD OF SOCCER





Sensible'95

PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 14 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
AMIGA 500/1200, CD32 2 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor
BobMark (PC CD) **129 zł**
Za: super miodność, fachowe podejście, świetne intro
Przeciw: nie widzę, nie słyszę

MANCHESTER UNITED THE DOUBLE

KRISALIS SOFTWARE w dziedzinie gier sportowych zadebiutował niegdyś piłką nożną MANCHESTER UNITED EUROPE. Cechą charakterystyczną były stosunkowo duże postacie, dość wolna animacja oraz rzut charakterystyczny dla standardowego ustawienia kamery w FIFA SOCCER. Były to jednak stare czasy, gdy o SENSIBLE SOCCER nikomu się nawet nie śniło. Po ukazaniu się jednak „karłowatych piłkarzy" i po podbiciu wielu futbolowych serc tym pomysłem, wiele firm postanowiło wydać własne kule w oparciu o ów patent. Doczekaliśmy się więc SIERRA SOCCER, FOOTBALL GLORY i całego mnóstwa odmian MANCHESTER UNITED. Jedną z nich jest THE DOUBLE, wydany pod wpływem zdobycia podwójnej korony przez drużynę prowadzoną przez Alexa Fergusona.

Gra zawiera wszystko to, co uwielbia prawdziwy smakosz futbolu. Po pierwsze klasyczną wersję arcade z czysto gałkowym udziałem, oraz manegera z możliwością rozgrywania meczu. W porównaniu do swego prototypu różni się ona znacznie, nie tylko zmniejszonymi postaciami i szybką animacją, ale szeroko rozwiniętą gamą opcji. Najistotniejszą zmianą jest możliwość wyedytowania praktycznie od podstaw składu, drużyny, ustawienia i taktyk przy pomocy wbudowanego dwuczłonowego edytora i standardowych opcji ustawianych przed każdym meczem.



Części managerskiej nie należy rozumieć w dosłownym znaczeniu, ponieważ programiści zaoszczędzili nam problemu z zamartwianiem się o finanse i ogólne prowadzenie drużyny. Naszą działką jest optymalne ustawienie składu i dobranie taktyki. Nic oczywiście nie dzieje się od tak sobie, wszystko ma tu logiczny związek i udokumentowanie w bardzo istotnych statystykach. Każdy zawodnik posiada pewne znamienne cechy opisane jedenastoma indywidualnymi możliwościami motorycznymi, psychicznymi i oczywiście technicznymi. A teraz uwaga!!! Do wykonywania stałych fragmentów wyznaczamy na stałe trzech zawodników – rzuty rożne, wolne pośrednie i bezpośrednie.



Arena rozgrywek zamyka się na terenie Anglii z typowymi dla tego kraju rodzajami zawodów piłkarskich czyli ligi i dwóch pucharów. Nie jest to jakimś uciążliwym mankamentem, bo liga angielska prezentuje bardzo wysoki poziom. Aby nie zanudzać powiem krótko. Mnóstwo łatwych w obsłudze opcji, których wymienianie nie ma zbytniego sensu, przyzwoicie rozwinięta sekcja managerska, dobra grafika i miodność jak się patrzy.

Wicik

Krisalis'95

PC DOS 2 dyskietki, 1 CD
386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 38 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
AMIGA 500/1200, CD32 2 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor
Mirage (Amiga, PC) **36 zł**
Za: rozbudowane opcje, grafika, płynna animacja
Przeciw: nic na siłę

NBA JAM

Witamy na parkietach NBA, najbardziej profesjonalnej ligi koszykarskiej na świecie! NBA JAM daje możliwość sprawdzenia się z najlepszymi graczami w pojedynkach two-on-two, bez zasad fair play i wzajemnych uprzejmości. Liczy się tylko jedno – wygrać za wszelką cenę.

NBA JAM to znakomita gra nie od dziś królująca na konsolach SEGA MegaDrive i Super Nintendo. Wersja PC ukazała się równocześnie z wersją na PlayStation. Wersja TOURNAMENT EDITION, którą właśnie omawiamy, różni się od „zwykłego" JAM'a przede wszystkim możliwością uczestnictwa właśnie w turnieju oraz obecnymi na parkiecie różnymi dodatkami umilającymi grę. Wśród nich warto zauważyć rozmaite POWER-UP'y (Obrona, Atak, Trójaki) oraz pojawiające się kółka zwane HOT-SPOT z podaną obok liczbą punktów możliwych do zdobycia, jeśli gracz zdecyduje się na rzuty z ich obrębu. Podczas turnieju „patenty" muszą być powyłączane, dostępne są zaś w zwykłych rozgrywkach.

Gramy jedną z 28 drużyn NBA. Do jednoczesnej walki staje po dwóch zawodników z każdej drużyny. Obecne są prawie wszystkie gwiazdy NBA: KEMP, PIPEN, HARDAWAY, MUTOMBO, EWING i inni. Mnie zaś osobiście brakuje JORDANA i BARKLEYA, ale ci dwaj podpisali umowy licencyjne na inne gry (JORDAN: CHAOS IN WINDY CITY, BARKLEY: SHUT UP AND JAM!). Zmiany dostępne są podczas przerw między kwartami, każdy z zawodników ma różne chrarkterystyki (szybkość, paczki, trójaki, obrona etc.). Podczas gry nie występują auty, nie ma też fauli. Można się przepychać i naskakiwać na przeciwnika, nie grożą za to rzuty osobiste. Przewidziano opcję gry dla dwóch, trzech i czterech (!) graczy.

To, co najbardziej zrywa kask, to niesamowite PACZKI, które uskuteczniają na każdym kroku zawodnicy. Często skaczą poza obręb ekranu, wykonują trudne do wyobrażenia ewolucje w powietrzu takie jak salta, obroty, fikołki przekłady i inne... to po prostu trzeba zobaczyć w ruchu!

Po trzech celnych trafieniach pod rząd piłka w ręku trafiającego zawodnika staje w ogniu (SHE'S ON FIRE!). Taką kulą zarówno łatwiej jest podawać, jak i trafić do kosza. Czasem w czwartej kwarcie po kolejnym efektownym SLAM DUNK'u w wykonaniu zawodnika tablica pęka obsypując obecnych na parkiecie szklanym deszczem!

Grafika bardzo dobra, mimo niezbyt wielkiej liczby kolorów. Postacie zawodników skalują się w trakcie przybliżania się i oddalania, można także ustawić w opcjach ich rozmiary (60%-100%). Wszyscy mają śmiesznie przerośnięte głowy. Zwracam uwagę na szybki i płynny przesuw ekranu oraz na digitalizowane twarze zawodników. Jeśli chodzi o dźwięk – komentator nie stygnie, wykrzykując nazwiska graczy jara się co chwila każdą akcją. Oprócz tego na płytce znajduje się mnóstwo wstawek filmowych z prawdziwych parkietów NBA, które można podziwiać w przerwach.

Zagrywając się kiedyś na wysłużonej konsolce marki SEGA, a teraz na PeCecie śmiało polecam NBA JAM każdemu miłośnikowi koszykówki w wydaniu ACTION. Jeet to jedna z najlepszych gier sportowych o niesamowitej wręcz dynamice i znakomicie sprawdzająca się jeśli chodzi o grę w kilka osób.

Gulash

P.S. Mój ulubiony team: gracze SEATTLE SUPERSONICS, SHAWN KEMP i DETLEF SHREMPF.

Acclaim'95

PC DOS — **1 CD**

486DX/33 ■ 8 MB RAM

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

MegaDrive, PlayStation, SNES

Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: styczeń

CD Projekt (PC CD)

Za: dynamika, oprawa dźwiękowa, miodność

Przeciw: przerośnięte głowy zawodników

ELECRONIC ARTS kontratakuje! Już sympatycy hokeja przyzwyczaili się do sporów o przewadze Bretta Hulla nad Alexem Dampierem (obie gry opisane w SS'25) i odwrotnie, gdy na rynek powrócił z hukiem NHL HOCKEY. Siła przebicia jaką posiada EA, wraz z telewizyjną kampanią reklamującą NHL'96 gwarantują, że gra zdobędzie szturmem czołówki gier sportowych.

Oczywiście NHL HOCKEY to nie sama reklama, to przede wszystkim kawał solidnie odwalonej przez ELECTRONIC ARTS roboty. Dobra

Electronic Arts'95

PC DOS/WINDOWS — **1 CD**

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 53 MB HDD

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

PlayStation, Saturn, 3DO, MegaDrive, SNES

Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: styczeń

IPS Computer Group (PC CD)

Infogrames'93

PC DOS — **5 dyskietek**

386DX/33 ■ 4 MD RAM ■ 20 MB HBB

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

CDI

Tenis to sport elitarny, wymaga sporej przestrzeni i drogiego sprzetu. Trudno grać w niego na podwórku czy szkolnym boisku, gdzie trzeba za każdą autową piłką ganiać w krzaki. Najbardziej bezstresowym sposobem jest gra z komputerem, gdyż przecież zawsze można go wyłączyć.

INTERNATIONAL TENNIS OPEN nie jest sportowym gigantem, ot gierka, w którą zawsze można popsztykać. Prosta, przyjemna,



marka nie bierze się z niczego – z pewnością potwierdzą to wszyscy, którzy mieli przyjemność pograć w poprzednią, zeszłoroczną odsłonę NHL.

Obsługa gry jest banalna. Jeśli posiadasz mysz i nie masz dwóch lewych rąk (jeśli jesteś leworęczny, czytaj: dwóch prawych), manipulowanie rozlicznymi menu nie sprawią ci żadnej trudności. Podobnie jak w poprzednim hokeju czy też NBA LIVE, obsługa jest intuicyjna i chyba jedna z najprostszych.

Jak przyzwyczaiła nas już ELECTRONIC ARTS, duże pole do manewru daje konfiguracja gry. W NHL HOCKEY może grać od zera do czterech osób. Grę można skonfigurować w tryb VGA lub SVGA i co ciekawe, zmienia się wówczas także wygląd menu i ekranów opcji. Oprócz ustawienia rozdzielczości gra umożliwia decydowanie, które elementy graficzne (widownia, reklamy, teksturowany lód) mają być wyświetlone, a które nie. Pozwala to precyzyjnie dopasować ją do możliwości naszego sprzętu. Podobnie ma się sprawa z dźwiękiem.

Na lodowisku sprawy wyglądają tak jak powinny. Postacie hokeistów są poprawnie animowane, gra jest płynna, szybka i wciągająca. NHL HOCKEY umożliwia wyżycie się w twardej walce o krążek, choć wymaga też szybkiej orientacji i przeglądu pola, by wyłożyć go do strzału najlepiej ustawionemu zawodnikowi.



NHL HOCKEY'96



NHL HOCKEY prezentuje podobną filozofię gry co BRETT HULL HOCKEY, jest jednak znacznie bardziej rozbudowana. Zdjęcia zawodników, ich parametry, statystyki. Możliwość ingerowania w składy drużyn czy wręcz w przepisy hokeja, tworzą z niej idealną pozycję dla miłośników hokeja, a w szczególności ligi NHL.

Pejotl



INTERNATIONAL TENNIS OPEN

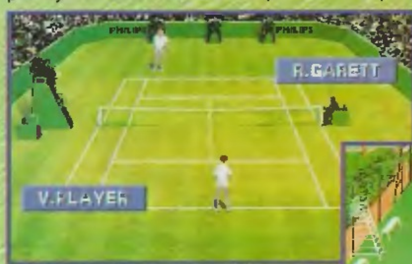
Tenis był dawniej bardzo popularnym tematem gier sportowych, jednak od prawie dwóch lat panuje tu cisza. Pozostaje czekać, aż zrealizuje go jakaś wielka firma, np. EA

choć czy łatwa pewnie zechcecie przekonać się sami. Cztery klawisze kursora i dwa dodatkowe do podkręcania piłki nie jest to liczba zabójcza, szczególnie przy ostatnich mordobiciach czy symulatorach.

ITO zawiera właściwie wszystko. Możesz potrenować serwisy i ich odbiór, rozegrać mecz towarzyski i wreszcie wziąć udział w poważnych rozgrywkach. Grać możesz na różnych nawierzchniach, gry pojedyncze i podwójne, z komputerem lub z kolegą. Rozgrywka nie jest zabójcza dla palców, nasz zawodnik sam odbija piłkę, wystarczy pokierować nim w jej pobliże. Oczywiście nie jest to proste gdyż piłka nie będzie na ciebie czekać w miejscu. Trzeba więc odpowiednio przewidywać kierunek lotu i nauczyć się manewrować rotacją. Stosunkowo łatwo opanować długie wymiany z głębi kortu, mistrzostwo wymaga umiejętnego dojścia do siatki by nie pozwolić się minąć i wymusić na przeciwniku zagranie loba.

Pejotl







Czyżby wyczyny Garbatej Stefy i Lesby Martiny już nas nie podniecały?



Cześć! Dzisiej KOMBAT KORNER prawie w całości poświęcony MK3. Po combosy i strategie zapraszam do Szkoły Przetrwania. Wszystkiego jest kosmiczna niemal porcja, będziecie wiedzieć wszystko, a ja się wyśpię... pragnę tego... ale teraz LET THE KOMBAT BEGIN!!!

ULTIMATE KODES

Wywołuje je się spod DOS-u, pisząc MK3 kod czyli np. MK3 666. Można próbować łączyć je w kombinacje, np MK3 666 8866. Zestawienie jest w tabelce.
Oto ciosy ekstra postaci:

SHAO KAHN

Fireball: Tył – Tył – Przód – HP
Hammer: Tył – Przód – HP
Shoulder: Przód – Przód – LP
Upward shoulder: Przód – Przód – HP
Point finger: Dół – Dół – LK
Laugh: Dół – Dół – HK

MOTARO

Fireball: Tył – Dół – Tył – HP
Teleport: Dół – Góra
Grab and smash: Przód – Przód – LP
Tail trip: Tył + LK (odl. podcięcia)

SMOKE

SMOKE to koleżka SUB-ZERO ze starych czasów, gdy jeszcze działali razem w LIN KUEI. Skończ grę jako SUB-ZERO, a dowiesz się więcej.
HARPOON: Tył – Tył – LP
TELEPORT UPPERCUT: Przód – Przód – LK (można w powietrzu)
INVISIBILITY: Góra – Góra – Run (niewidzialność)
AIR THROW: Blok (w powietrzu)
FATALITY 1: Góra – Góra – Przód – Dół (na końcu ekranu)
Smoke wysadza ziemię.
FATALITY 2: (Run & Blok) – Dół – Dół – Przód – Góra – PUŚĆ! (odl. podcięcia)
Smoke ładuje granat w usta.
BABALITY: Dół – Dół – Tył – Tył – HK (wszędzie)
FRIENDSHIP: RUN – RUN – RUN – HK (na końcu ekranu)
ANIMALITY: Dół – Przód – Przód – BLOK (w zasięgu skoku)
PIT: Przód – Przód – Dół – LK
KOMBOS
- (Tył – Tył – LP), HP, HP, LK, HK, HP
- HP, HP, LP, (Przód, Przód LK), HP, (Tył, Tył, LP), Dół+HP
- HP, HP, LP
- HP, HP, HK
- Atak z powietrza, (Przód, Przód, LK), LK, Air Throw

KOMBAT KODES

1. VS KODES – kody dla 2 graczy

Kiedy pojawia się screen z dwoma postaciami zwróconymi w swoją stronę (po wyborze zawodników w 2-player mode) trzeba stukać w klawisze. Widzicie takie małe kwadraciki z dziwnymi symbolami? Widzicie! Zatem, uwaga: pierwszy i drugi gracz klawiszami kolejno: LOW PUNCH, BLOCK, LOW KICK muszą wystukać odpowiednie symbole. Gracz pierwszy obsługuje pierwsze trzy kwadraciki (1, 2, 3), gracz drugi kolejne (4, 5 ,6). Trzeba:

a) stukać bardzo szybko
b) nie pomylić się

NP: Jeśli kod wygląda tak: 123-321 gracz pierwszy wali 1 x LP, 2 x BLOCK , 3 x LK zaś w tym samym czasie gracz drugi uderza 3 x LP, 2 x BLOCK, 1 x LP. Prościzna.

■ ■ ■

Cieszę się, że podoba wam się KOMBAT KORNER. Teraz o sprawach, które najczęściej poruszacie w listach.

ULTIMATE KOMBAT KODES

666	– SMOKECODE (pozwala na wybór SMOKE)
1995	– GHOSTCODE (gracze są przezroczyści)
831	– Noob Saibot mode (gracze stają się cieniami)
9966	– FLIPXCODE (gracze są odwróceni)
8000	– TURBOMODECODE (przyśpiesza grę)
603015	– slow code (spowalnia grę)
8888	– FATCODE (rozszerza graczy w poziomie)
1111	– SKINNYCODE (ściska graczy w poziomie)
12345	– TALLCODE (gracze stają się wysocy)
54321	– SHORTCODE (gracze stają się niscy)
4862222	– jeśli spróbujesz zablokować, stracisz prawie całą energię
1000000	– pozwala na grę SHAO KAHNEM i MOTARO – tylko 2 graczy
NOBLOOD	– wyłącza krew
BLOOD	– włącza krew na powrót
NOVIOLENCE	– wyłącza Fatalities
VIOLENCE	– włącza Fatalities, musi być włączona krew

– Skąd biorę plakaty i inne gadgety MK czy SF2? W Polsce z tym cienko, nabywam je na zagranicznych wyjazdach albo proszę kogoś wyjeżdżającego. Ten przemysł to nie tylko plakaty, są też laleczki, komiksy, filmy, książki ale o tym wiecie. Zdarza się też, że podrzucą mi coś dystrybutorzy, albo wykukam coś w zachodnich pismach (najczęściej konsolowych) i zamawiam.

– Gdzie można kupić coś związanego z MK czy SSF2T? Nigdzie. Polska jeszcze musi trochę poczekać, pewnie ładnych kilkanaście lat.

– panie GULASHU... Wyluzujcie, nie jestem żadnym PaNeM. Jestem młody i „normalny", o czym poniżej.

– GULASH powiedz coś o sobie. Znowu? Dobra. Gulash to Marcin Górecki, wiek 20, wolę COCA-COLĘ od PEPSI. Lubię AMIGĘ (ale raczej te stare gry – WALKER, BATTLE SQUADRON) i uwielbiam konsole. Hmmm... Lubię komiksy MARVELLA, ale tylko X-MEN, PUNISHERA i SPIDERA. Z bohaterów najbardziej cenię WOLVERINE'A i SILVER SAMURAI'A. Dlaczego mordobicia? Hmmm... NIE WIEM. Cały czas dużo gram na automatach i może dlatego.

– Manga! Manga! MANGA do MANGA ROOM, a nie do KOMBAT KORNER! Ja uwielbiam MANGĘ, ale KOMBAT KORNER służy do KOMBATÓW. Zrozumiano?

– Plakaty ze scenami z MK czy SSF2T. Ludzie, gdyby to ode mnie zależało, mielibyście cały SS poświęcony mordobiciom. Ale nie zależy to ode mnie.

– 4 MB RAM. No i co? Chodzi tylko na ośmiu. Trudno. Przyzwyczajcie się do roli konsumentów, bo to producenci dyktują warunki. Ja podałem na początku OFICJALNE dane spisane z pudełka od DEMO-WERSJI MK3.

– Jak odpalić MK3 na 4 MB RAM? Nie da się. Można kupić GAMEBOYA i carta z MK3 i może będzie taniej niż 4 MB. Można rozszerzyć pamięć do 8 MB. Najwyższy czas, 75% gier tego wymaga. Skąd wziąć forsę na 4 MB? Poproś tatę, mamę. Udaj się z wizytą do rodziny (może coś wpadnie). Zbieraj butelki i makulaturę. Zatrudnij się na weekend w budce z Hot-Dog'ami. Zrób skok na złoto babci. NIE WIEM! NIE WIEM! NIE WIEM!

– MORTAL KOMBAT 3 i AMIGA. Na 90% nie będzie konwersji MK3 na AMIGĘ. Dlaczego? Z powodu nieproporcjonalnego nakładu pracy do efektu i zarobionych pieniędzy przez firmę. Ale na AMIGĘ jest SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO, więc nie rozpaczajcie i zajmijcie się lepiej nim.

– Ciosy do MK2 i MK1. Ludzie, przestańcie. Kupcie sobie numer, w którym są te ciosy, a nie męczcie mnie ciągle o powtórne ich drukowanie!!! Oto te numery: MK1 PC – SS'11, MK1 AMIGA – SS'12, MK2 AMIGA – SS'21, MK2 PC – SS'22.

– Historie postaci. Uuuu, tutaj duże rozbieżności. Niepodzielnie jednak panuje CAMMY, którą kochają wszyscy... Mam niemiłą wiadomość. CAMMY jest dodana „na siłę" do SSF2! W stosunku do SF2, do SSF2 dodano cztery postacie, m.in. właśnie CAMMY, o której się nie pisze, nie mówi etc. Nie ma nic na jej temat w komiksach i opowiadaniach, ja wyszperałem zza paznokcia wszystko co o niej wiadomo. Na osłodę, dla miłośników CAMMY – ładny rendering.

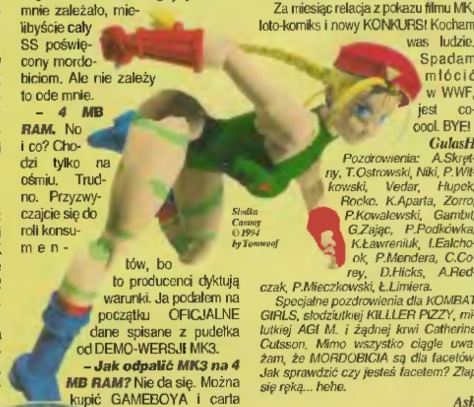
Za miesiąc relacja z pokazu filmu MK, loto-komiks i nowy KONKURS! Kocham was ludzie. Spadam młócić w WWF, jest coool. BYE!

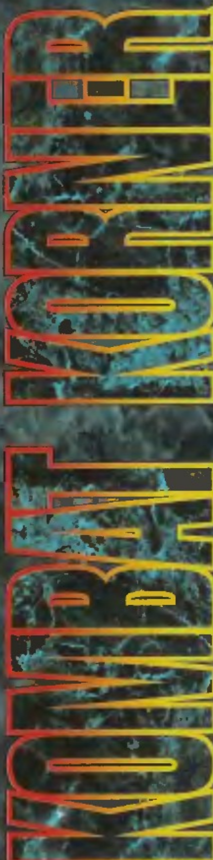
GulasH

Pozdrowienia: A.Skrętny, T.Ostrowski, Niki, P.Witkowski, Vedar, Hupek, Rocko, K.Aparta, Zorro, P.Kowalewski, Gambit, G.Zając, P.Podkówka, K.Ławreniuk, Ł.Ealchook, P.Mendera, C.Corey, D.Hicks, A.Redczak, P.Mieczkowski, Ł.Limiera.

Specjalne pozdrowienia dla KOMBAT GIRLS, słodziutkiej KILLER PIZZY, milutkiej AGI M. i żądnej krwi Catherine Cutsson. Mimo wszystko ciągle uważam, że MORDOBICIA są dla facetów. Jak sprawdzić czy jesteś facetem? Złap się ręką... hehe.

Ash


Słodka Cammy © 1994 by Tomwoof









TAEKWONDO MASTER

TAEKWON-DO uprawia miliony ludzi w różnych zakątkach globu. Ważnym elementem, który stawia tę sztukę walki wysoko, są nieprawdopodobne, efektowne, a jednocześnie bardzo skuteczne techniki nożne. Wyczyny mistrzów TAEKWON-DO często wprawiają w osłupienie znawców innych sztuk walki, którzy twierdzą, że żaden człowiek nie może wykonywać tak trudnych technicznie kopnięć. TAEKWON-DO MASTER daje ci niepowtarzalną możliwość ujrzenia na własne oczy TEAKWON-DO w wykonaniu mistrzowskim. W realizacji gry brali udział reprezentanci i mistrzowie Polski – dzięki ich kunsztowi kopnięcia i uderzenia nie odbiegają od rzeczywistości.





PLUSY

– Grafika i animacja, digitalizowana i doskonale dopracowana.
– Dźwięk, doskonale dobrana muzyka i samplowane jęki.
– System zadawania ciosów (można trzymać FIRE i wykonywać ruchy joyem).
– Sześć postaci o zróżnicowanych charakterystykach i technikach.
– Po cztery normalne + cztery specjalne ciosy dla każdego zawodnika dokładnie opisane w instrukcji.
– Realistyczne odwzorowane ruchy postaci.
– Dobra, przejrzysta instrukcja.
– Nie trzeba „wachlować" dyskietkami, wszystkie postacie mieszczą się na jednej dyskietce.
– Pierwsze polskie MORDOBICIE z prawdziwego zdarzenia!
– Przystępna cena.

MINUSY

– Tła mogłyby być lepsze.
– Powinien być regulowany poziom trudności.

Mimo tych drobnych niedociągnięć TAEKWON DO MASTER jest znakomitą pożywką dla waszych chorych dusz i szczerze grę polecam.

Gulash



70
Mirage '95
AMIGA 12..
3 d...tki
Autoryzowa... ...rybutor
Mirage (A...)
2. zł

KOMBAT KODES

ZNAKI (liczba obok to oznacza ilość uderzeń w odpowiedni klawisz)

0 – MK Smok	4 – Znak zapytania	8 – Shao Kahn
1 – MK Logo	5 – Piorun	9 – Czacha
2 – Yin-Yang	6 – Goro	
3 – Trójka	7 – Raiden	

KODY W ORYGINALNEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

101-000	– Player 1 Healing Enabled
000-101	– Player 2 Healing Enabled
202-000	– Player 1 Weakening Enabled
000-202	– Player 2 Weakening Enabled
552-000	– Player 1 Double Damage
000-552	– Player 2 Double Damage
239-494	– Sweeping Disabled
972-279	– Timer Disabled
978-243	– Combines Weakening for both players, Double damage for both players, and short timer. Makes games go fast.
100-100	– No Throws
020-020	– No Blocking
987-123	– No PowerBars
033-000	– Half energy for Player 1
000-033	– Half Energy for Player 2
707-000	– 1/4 energy for Player 1
000-707	– 1/4 energy for Player 2
688-422	– Dark Fighting
460-460	– Random Morphing (Czadowy!!!)
985-125	– Dark Fighting,Random Morphing,No blocks,and NoPowerBars
466-466	– Unlimited Run
642-468	– Galaga
282-282	– No Fear
123-928	– There is No knowledge that is not power
987-666	– Hold flippers during casino run
989-141	– Winner fights Motaro
769-342	– Winner fights Noob Saibot
033-564	– Winner fights Shao Kahn
205-205	– Winner fights Smoke
101-000	– Player 1 heals up after each hit over a one second period
000-101	– Player 2 heals up after each hit over a one second period

OBWIESZCZENIE
Seans filmu MORTAL KOMBAT, na który wszyscy czekamy, będzie już 10 stycznia. Zostało naprawdę bardzo mało czasu.

Poczta w żaden sposób nie zdążyła by dostarczyć zaproszeń tym, którzy je wylosowali. Dlatego każdy, kto brał udział...

...w konkursie, powinien zadzwonić i zapytać, czy został wylosowany. Jeśli tak – to zaproszenie do odbioru w redakcji.

Witam, słaniając się ze zmęczenia, oto porcja KOMBAT KOMBOS i strategii dla każdego z wojowników. Muszę nię podzielić pewną refleksją: wszystkie KOMBOS w MORTAL KOMBAT 3 zostały przepisane z wersji automatowych. Chyba jednak Boon&Co. trochę przesadzili. Wolałbym osobiście samemu odkrywać różne patenty, ale cóż... może taka była wola ludu?

Chciałbym wprowadzić nowe słówko: opóźnienie (ang. DELAY), znaczy mniej więcej tyle, co czas potrzebny na pozbieranie się po wykonaniu ciosu. Jeśli więc w tekście napisane będzie, że dany cios ma duże opóźnienie, to znaczy, że jeśli wykonujesz go i nie trafisz (lub przeciwnik zablokuje), to dużo czasu upłynie zanim będziesz mógł wykonać kolejny cios. Najprościej mówiąc: przeciwnik zdąży strzelić ci w banię... łapiecie?





CYRAX

KOMBOS

- **HP, HP, HK**
- **HP, HP, LK, LP**

STRATEGIA

ELECTRIC NET jest doskonałą obroną na podcinaczy i biegaczy, w ogóle na wszystkie ataki (nawet na wślizg SUB'A). Ma małe opóźnienie, ale szybcy gracze mogą zdążyć przeskoczyć nad siecią z wyciągniętą nogą. Bomby to prawdziwa sztuka! Nie można zablokować eksplozji, wyrzucaj je więc w odpowiednich miejscach zmuszając przeciwnika do ruchu. Gdy grasz przeciw CYRAX'owi – ODCHODŹ od bomb, NIE ODSKAKUJ!

Teleport jest szybki i pomocny na wyrwanie się z opresji. Złap przeciwnika siecią, wyrzuć SHORT BOMB, zrób UPPERCUTA, gdy wyląduje, eksploduje bomba wyrzucając go z powrotem do ciebie. Powtórz.

JAX

KOMBOS

- **HK, HK, HP, HP, BLOK, LP, Tył+HP**
- **HP, HP, BLOK, LP, Tył+HP**
- **HK, HK**
- **HP, HP, BLOK, LP, Tył+HP**
- **HP, HP, HP, HP, BLOK. LP, HK, Przód, Przód, HK**

STRATEGIA

Jax bardzo różni się od tego z MK2. GROUND SMASH jest wolniejszy i ma większe opóźnienie; nie należy go używać w zasięgu skoku, przeciwnik zdąży cię skopać.

Pociski z DOUBLE ARM CANNON są znakomite do obrony, ponieważ odrzucają JAX'a do tyłu poza zasięg skoku przeciwnika. Poza tym są trudne do przeskoczenia. Po kilku pociskach zrób GROUND SMASH i popraw kolejnymi pociskami.

Używaj RUSHING PUNCH tylko, gdy jesteś pewien, że trafisz. Podobnie jak SHADOW KICK J.Cage'a – można pod nim ukucnąć, a potem naklepać Jaxowi. GOTCHA GRAB ma większe opóźnienie niż w MK2.

KABAL

KOMBOS

- **HP, HP, Dół+LP, Dół+HP**
- **LK, LK, (dół), HP, HP, HP, (skok+LK), (Tył, Tył), HP, Tył, Tył, Tył, RUN**
- **Z powietrza, Tył, Przód, LK, LK, LK, HP, HP, HP, Z powietrza, Tył, Tył, HP, Tył, Tył, RUN**
- **(Tył, Przód, LK), LK, LK, HP, HP, Dół+HP, (skok+LK), Tył, Tył, HP**
- **LK, LK, HP, HP, Dół+LP, Dół+HP**
- **HP, HP, Dół+LP, (skok+LK), Tył, HP**

STRATEGIA

Kabal ogólnie jest niezły! Pocisk jest szybki i powoduje duże opóźnienie u blokującego. HYPER DASH to bardzo szybka broń niemal na wszystko, włącznie z podcinaczami. Wyposażony w HYPER DASH KABAL bardzo łatwo daje sobie radę ze wszystkimi przeciwnikami. Pamiętać należy jednak, że HYPER DASH sam w sobie nie powoduje utraty energii, trzeba poprawić po nim paroma ciosami.

KANO

KOMBOS

- **HP, HP, HK, LK, Tył+HK**
- **HK, HK, LK, Tył+HK**
- **HP, HP, LP, Tył+HK**
- **HP, HP, LP, HK, LK, Tył+HK**
- **HP, HP, LP**
- **HP, HP, HK, HK**

STRATEGIA

Kano jest nieźle naładowany w stosunku do MK1. CANNONBALL ładowany przez LK zapewnia niesamowitą wręcz swobodę ruchów podczas walki. Można np. grać ofensywnie puszczając CANNONBALL na rozjuszonego przeciwnika, można też bronić się naładowanym CANNONBALL'em. Działa także na podcinaczy, jeśli zablokujesz podcięcie szybko wypuść CANNONBALL!

KNIFE UPPERCUT ma lepszy zasięg niż stojący HK, lepiej jednak nie atakować stojących na ziemi, ale skoczków (oczywiście można załadować CANNONBALL).

KUNG LAO

KOMBOS

- **LK, LK, Tył+HK**
- **HP, LP, HP, LP, LK, LK, Tył+HK**
- **HP, HP, LP, LK, Tył+HK**
- **HP, HP, LP, Tył+HK**

STRATEGIA

Prawie nic się nie zmieniło w stosunku do MK2, jedyną różnicą jest HAT THROW. Nie można już go kontrolować i lata poziomo, a więc łatwiej można nad nim przeskoczyć. Pierwsze KOMBO jest znakomite na podcinaczy.

LIU KANG

KOMBOS

- **HP, LK, LK, HK, LK**
- **HP, HP, BLOK, LK, LK, HK, LK**
- **BICYCLE KICK, RUN, HP, HP, BLOK, LK, LK, HK, LK**
- **LK, LK, HK, BLOK+LK**
- **HP, HP, LK, LK, LK, BLOK, HK**

STRATEGIA

Liu Kang został znacząco osłabiony w stosunku do MK2. Pociski są wolniejsze i mogą nie przeszkadzać bardzo bliskim podcinaczom. Także opóźnienie po ich zablokowaniu jest mniejsze. Należy strzelać z większej odległości niż w MK2.

BICYCLE KICK zabiera mniej energii. Jeśli przeciwnik zablokuje FLYING KICK może zrobić KOMBOsa. Jedyną przewagą Kanga są jego KOMBA, bardzo łatwe do zrobienia i nieco demoralizujące dla przeciwnika.



NIGHTWOLF

KOMBOS

- **HK, HK, HP, HP, LP, HK**
- **HP, HP, Tył, Dół, Przód, HP, HP, Przód, Przód, Przód, LK**
- **HP, HP, LP, Tył, Dół, Przód, HP, LP, Przód, Przód, Przód, LK**

STRATEGIA

Nightwolf chyba przez przypadek dostał się do MK3. Ssie na całej linii. MYSTIC ARROW ma potworne opóźnienie, tarcza odbija tylko pociski i jest za trudna aby się wyrobić i nie blokuje innych ciosów. SHADOW RAM jest za słaby i zabiera minimalną ilość energii; można łatwo ukucnąć (jak pod RUSHING PUNCH Jax'a) i zrobić uppercut'a. Poza tym NIGHTWOLF wygląda jak palant i analfabeta.

SEKTOR

KOMBOS

- **HP, HP, HK**
- **HP, HP, LK, Tył+HK**
- **HP, HP, LK, LP**
- **LK, HP, HP, LP, (skok+LK)**
- **Z powietrza, (Przód, Przód, LK), HP, (Przód, Przód, LP)**
- **HP, HP, Dół+LP, (skok+LK), (Przód, Przód, LP)**
- **HP, HP, HK, HK, Tył+HK**

STRATEGIA

Kolejna postać, która jest kiepska; zbyt mało jak na mój smak. STRAIGHT MISSILE jest OK, ale HOMING MISSILE to horror! Jeśli przeciwnik przeskoczy nad nim w pierwszej sekundzie, to pocisk trafi właśnie ciebie. TELEPORT PUNCH jest strasznie podobny do teleportu Mileeny, ale ma DUŻE opóźnienie. Jeśli przeciwnik zablokuje, UPPERCUT zawsze.



SHANG TSUNG

KOMBOS

- **HP, HP, LP, Tył+HK**
- **LK, HP, HP, LP, Tył+HK**
- **(Tył, Tył, Przód, Przód, HP)**
- **HP, HP, LP, Tył+HK**
- **(Przód, Tył, Tył, LK), HP, HP, (Tył, Tył, Przód, Przód, HP)**

STRATEGIA

Wszystko w stosunku do MK2 zostało zmienione. Czachy nie łapią już skoczków z małej odległości; latają dużo niżej niż kiedyś. Także na podcinaczy czachy nie są już najlepszym rozwiązaniem. Krótko; nie możesz już liczyć na czachy. Wal czachami tylko na dystans, albo jak zrobisz UPPERCUT – potem. Z drugiej strony; GROUND ERUPTION jest znako-

mity! Jeśli trafi pierwszy, trafią i następne podrzucając przeciwnika jak na tacy. Najłatwiej potem zastrzelić z UPPERCUT'a, ale jeśli jesteś dobry możesz puknąć z HP a potem trzy czachy. Bardzo dużo energii zejdzie. Na koniec; UPPERCUT SHANGA jest... ehem... słaby. używać tylko na WSKOCZ-



KÓW (wskakujących), inaczej stojący HK.



MK3

SZKOŁA PRZETRWANIA im. GULASHA

SHEEVA

KOMBOS

- **HP, HP, LP, Przód+HP**
- **LK, HK, HK, Tył+LK**





- **HP, HP, LP, (Tył), HK, HK, LK, HK**
- **HP, HP, LP, Tył+HK, Tył+HK**
- **HP, HP, LP, Przód+HP, Dół+HP**

STRATEGIA

Hmmm, dwa nieblokowalne ciosy! DRAGON STOMP podobny do GROUND SMASH Jax'a. Można wykorzystać to, że w pierwszej fazie nikt nie odróżni go od DRAGON JUMP. DRAGON JUMP jest śmiertelny dla przeciwnika jeśli trafi i śmiertelny dla SHEEVY jeśli nie trafi. Jeśli uciekasz spod DRAGON JUMP, pamiętaj aby najpierw wcisnąć PRZÓD, a dopiero potem RUN. To bardzo ważne, przekonasz się podczas gry. Gdy uciekniesz, z powrotem RUN i COMBO, albo przerzut.

DRAGON JUMP trzeba robić stojąc całkowicie na ziemi; nie można rozpocząć w powietrzu. Pocisk jest OK, ale łatwo nad nim przeskoczyć.

SINDEL

KOMBOS

- **HK, HP, HP, Tył+HK**
- **HP, HP, LP, Tył+HK**
- **HK, HP, HP, LP, Tył+HK**
- **HP, HP**

STRATEGIA

Sindal jest bardzo podobna



do Kitany. Jej SONIC SCREAM ma podobny efekt jak wachlarz KIT, ale jest jeszcze lepszy. Zbliża przeciwnika do Sindel i łatwo może ła-



pać skoczków. Jeśli przeciwnik zablokuje, zostaje bezlitośnie odepchnięty. SONIC SCREAM nie należy używać na podcinaczy i wskoczków; może okazać się za wolny.

Pociski są niezłe, ale mają duże opóźnienia. Nie odpalać w zasięgu skoku. Także powietrzny -- zaraz po zrobieniu UPPERCUT'a. Latanie... hehe... lepiej pozostań bardzo wysoko. Aby powrócić na ziemię – wciśnij BLDK. Acha, ma najlepszy HK w całej grze – riposta na skoczków.

SONYA

KOMBOS

- **HK, HK, HP, HP, LP, Tył+HP**
- **HP, HP, LP, Tył+HK**
- **HP, HP, LP, HP**
- **HP, HP, LP, Tył+HP**
- **HP, HP, HK, HK**

STRATEGIA

Sonya ma trochę usprawnień! LEG GRAB jest teraz szybki i ciągle ma duży zasięg. W każdym razie, jeśli przeciwnik zablokuje albo nie trafisz – raczej oczekuj KOMBOSA. Raczej nie strzelaj pociskiem po udanym LEG GRAB, węszę kłopoty. LEG GRAB działa także na blokujących kucaczy – i działa cuda! UPWARD BICYCLE KICK jest wręcz rewelacyjny na skoczków. Używaj do oporu na każdego skaczącego drania.

STRYKER

KOMBOS

- **HK, HK, HK, HP, HP, LP**
- **HK, HK. HP. HP, Tył+HK**
- **LK, HP, HP, LP**



- **HP, HP, Dół+LP, Przód, Przód**
- **HP, HP, LP**
- **HK, HP, HP, LP**
- **HK, HP, HP, LP, (Przód, Przód, HK), (Dół, Tył, HP)**

STRATEGIA

Chyba najlepsze KOMBOSY w całej grze. Granaty są dokładnie takie same jak pociski CAGE'A z MK2 – używaj więc podobnych taktyk i wal do woli. BATON TRIP jest ciosem, którego nie lubię. Wprawdzie przeciwnik musi blokować go nisko; lecz jeśli zablokuje – opóźnienia STRYKERA są niesamowite!

BATON LUNGE jest OK na biegaczy; ale kiepskie na podcinaczy. Jsko zasa-



da: BATON LUNGE nie łapie kucających. Jeśli będzie zablokowane – spodziewaj się morderczej serii.

SUB ZERO

KOMBOS

- **HK, HK**
- **HP, HP, LP, Tył+HK**
- **HP, LP, LK, HK, Tył+HK**
- **HP, HP, LP, (Tył), LK, HK, HK**
- **HP, HP, LP, LK, Tył+HK, Tył+HK**
- **HP, HP, LP, LK, LK, Tył+HK**
- **HP, HP, LP, LK, Tył+HK, Tył+HK, HP, Dół+LP**

STRATEGIA

ICE SHOWER jest dosyć średni; lepiej używać zwykłaj lodówki do przodu. Ja używam ICE SHOWER jeśli ktoś odskakuje przed ICE BEAM.

ICE CLONES to dobry cios. Sub zostawia lodowy posąg; każdy kto się nań nadzieje zostaje zamrożony. Trzeba jeszcze zmusić przeciwnika, aby się na niego nadział. Używać na biegaczy, czasem na skoczków. Ahhh... w końcu możesz zwyczajnie kogoś popchnąć na posąg.

Wślizg zabiera mało energii. Jeśli nie trafisz – KOMBO w łeb.

SMOKE

KOMBOS

- **HP, HP, LP**
- **HP, HP, HK**
- **Harpoon, HP, HP, LK, HK, LP**
- **HP, HP, LP, Teleport, HP, Harpoon, Dół+HP**
- **Z powietrza, Teleport, LK, Air Throw**

STRATEGIA

Smoke jest bardzo podobny do SKORPIONA; użyj swoich taktyk (wiem, że dużo osób grywało SKORPIONEM w MK2). Po prostu HARPOON non-stop!

MOTARO

Motaro pochodzi z rasy Centaurów; jest pół człowiekiem pół koniem. Często się teleportuje i wali z pocisków; za to twoje pociski odbijają się od niego. Są trzy proste sposoby na pokonanie tego gostka. Łatwo łyka KOMBOSY; nie przestawaj,



nawet jeśli blokuje kilka pierwszych ciosów – prawdopodobnie w końcu puści swój blok i wpuści cię.

– Przeskoki i KOMBOSY rękami. Trudne, ale efektywne.

– Złap go w rogu ekranu i odpalaj kolejne KOMBOSY. Gdy KOMBO wejdzie; konik położy się na chwilę – to wystarczy ci na naładowanie kombo-meter'a. I znowu.

– Strzel mu parę razy i uciekaj aż do końca rundy (ble).

SHAO KAHN

O wiele trudniejszy niż poprzednio. Jest wyższy, wiele nowych ciosów, np. jakiś młot, którym wali znienacka. Nie straszy i nie gada już tak często.

– Podobne strategie jak w MK2, czyli kiedy gada – ładuj ile wlezie z najmocniejszych kombosów!!!

– Niskie pociski (Liu Kang, Kabal) bez przerwy. Musisz mieć więcej energii aby zacząć.

To wszystko na razie. Życzę wszystkim miłego prania po ryach, z głośnikami na maxa. Za miesiąc najnowsze arcydzieło gości z ACCLAIM czyli WWF WRESTLEMANIA. Mówię wam, WWF może zarządzić!!! Ale dopiero za miesiąc.

Gul-Ash





ROADWARRIOR



Gametek'95

PC DOS ... 1 CD
486DX ... 8 ... RAM
VGA ... G A ... IGI
Aut... zapowie... zeń
IPS Computer Group ... C...

Za: ... miksc...
Przeciw: ...om... czyli brak przeciw

85

...Drake Edgewater po ucieczce z KEMO niezbyt długo cieszył się wolnością. Podróż poprzez pustynny krajobraz wyniszczonej wojnami ziemi zakończyła się niespodziewanym schwytaniem go przez bandę oprychów władających pustą przestrzenią między miastami...

Po znaczącym rynkowym sukcesie i pozytywnym dostrzeżeniu QUARANTINE przez niemal wszystkich krytyków, firma GAMETEK szturmuje drugą częścią tej znakomitej gry. ROAD WARRIOR to ulepszony, unowocześniony QUARANTINE 2, w którym pozostawiono wszystkie cechy czyniące QUARANTINE (opis w SS'19) doskonałą grą.

...Drake musiał wygrać DESTRUCTION DERBY polegające na niszczeniu wszystkiego co się rusza, oraz wyścig, w którym wszystkie chwyty są dozwolone. I pojechał. I wygrał....

W ROAD WARRIOR Drake wciąż porusza się za pomocą swej taksówki-poduszkowca uzbrojonej po zęby we wszelkiego rodzaju ostry sprzęt. Znowu brak jakichkolwiek zasad pozwala się wyżyć zarówno graczowi, jak i przeciwnikom. Po raz kolejny także będziemy ścierać krew z przedniej szyby samochodu i radośnie naciskać FIRE niszcząc wszystko co staje na drodze.

...Podczas libacji wieńczącej zwycięstwo w wyścigach Drake'owi zepsuła humor przekazana w TV informacja o ucieczce groźnego więźnia. Drake stał się nagle wrogiem publicznym numer jeden, OMNICORP wysyła za nim swoich ludzi...

Gra została podzielona na misje. Czy będzie to wyścig, przewóz pasażera, czy sabotaż na zlecenie ruchu oporu walczącego ze znienawidzonym OMNICORP – wszystko jest w twoich rękach, spoczywających na kierownicy. Misje jednak należy wykonywać rzetelnie, aby nie stracić jednego z trzech żyć. Misji jest ponad sto, i są naprawdę cool! Poruszać się przyjdzie po ogromnym terenie złożonym z czternastu lokacji. Na przykład podróż przez pustynię przypomina MAD MAX'A z maniakami śmierci na motorach, w samochodach czy różnych latających maszynach. Jedynym wyjściem jest eksterminacja wroga.

...Drake budzi się na kacu. Okazuje się, że obiecał przewieźć pewną lalunię do odległego o 16 km od oazy miasta. Z bólem głowy wsiada do wozu i odpala silnik. Humor poprawia mu myśl, że za pieniądze zarobione za kurs poprawi wygląd i uzbrojenie swej żółtej morderczej maszyny z napisem TAXI...

Między misjami, w miarę rozwoju akcji oglądamy znakomity, kopiący komiks stylizowany trochę na graffiti. Sama zaś gra może toczyć się w trybach 320x200 i 640x480 pixeli. Zaznaczam, że ENGINE jest potwornie szybki! W niższej rozdzielczości na 488DX4/100 nie da się grać – jest za szybko (!), trzeba przejść na hi-res. Gra obsługuje niemal wszystkie karty dźwiękowe dostępne na rynku i posiada na kompakcie 16 ścieżek audio ze świetną, doskonale pasującą do Q2 muzyką (wyżywa na gitarze z distortion).

...Tak wyglądał początek, dalszą część przygód Drake'a przeżyj sam...

Ręczę, że wielbiciele QUARANTINE będą zachwyceni ROAD WARRIOR. Ci zaś, którym nie podobała się pierwsza część – spróbujcie! RW jest lepszy!

WOJOWNIK SZOS posiada właśnie to, czego brakuje wielu produkcjom, które ukazują się dzisiaj: MIODNOŚĆ. Gra nie nudzi się po kilku misjach, komiks znakomicie uzupełnia sekwencje jazdy, słowem – znakomita produkcja. Grę poprzedziła dość duża kampania reklamowa, firma GAMETEK będzie miała w dorobku kolejny hit. Może poza niesławnym FRONTIER FIRST ENCOUNTERS, rojącym się od błędów.

Wykrzyczane przez ciebie słowo TAXI może być twoim ostatnim...

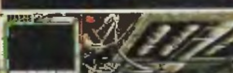
Gul-Ash



















HELLFIRE ZONE

Gry nazywane przez wszystkich symulatorami lotniczymi dzielą się na trzy kategorie: prawdziwe symulatory, fajne strzelaniny osadzone w lotniczych realiach i kiepskie strzelaniny. HELLFIRE należy do tej trzeciej grupy. Jest to bardzo prosta gra, przypominająca nieco JUNGLE STRIKE i DESERT STRIKE. Idea jest prosta: latamy i strzelamy do wszystkiego co się rusza, albo jeszcze prościej – do wszystkiego, co nie wygląda na element środowiska. Gdy skończy się uzbrojenie, pora na powrót do bazy po nowe zapasy. Dla niektórych zabrzmi to zachęcająco, jednak HELLFIRE jest przykładem na to, jak można spalić nawet tak banalny pomysł.

Nie chcę już mówić o prawach fizyki, które nawet w JUNGLE STRIKE były chociaż zgrubnie uwzględnione. Tutaj obowiązuje kompletny chaos – myśliwce mniejsze od helikoptera lecące na wysokości kilku metrów, rakiety kręcące się w kółko i helikopter zachowujący się jak wanna z wirnikiem. Jednak nie to świadczy o poziomie gry, wszak inne strzelaniny, które równie instrumentalnie traktowały realia, zdobywały nie raz wielką popularność. Niestety, jak na strzelaninę ta jest zadziwiająco uboga – cele poumieszczano na brązowym placku, w dali widać jakieś górki, zaś niebo jest stałą bitmapą. Nie mówię, że wygląda to brzydko, ale bardzo smutno i statycznie. Gra pracuje w podwyższonej rozdzielczości i cele wyglądają przyzwoicie, lecz płaski jak stół teren dobija największych entuzjastów.

Pora dojść do największego minusa. Mianowicie gra ma najgorszy sposób sterowania jaki znam. O ile do ruchu helikoptera można mieć tylko średnie zastrzeżenia, to namierzanie celów jest sprawą zaprawdę okropną. Jeśli aby trafić rakietą STINGER muszę zrównać wysokość z wysokością celu, to ja za taki patent dziękuję. Lepiej już nie mówić o atakowaniu celów naziemnych, szczególnie przy użyciu działka...

HELLFIRE jest grą słabą i szybko się nudzi. Podobne, tecz o wiele lepsze tytuły, to wspomniane już produkty firmy GREMLIN. Autorzy chyba nie domyślali się, że na jako takim poziomie musi stać też gra zręcznościowa.

KaYteck

Panoramic'95
PC DOS/WINDOWS 1 CD
4G6DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 25 MD HDD
SVGA ■ SR 16 ■ GUS ■ MiDi
Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) **99 zł**
Za: grafika wysokiej rozdzielczości, ładne obiekty
Przeciw: sterowanie, brak klimatu





FIRST ENCOUNTERS

Głośna, sławna i kultowa gra ELITE wydana po raz pierwszy w 1984 roku, do dzisiaj cieszy się popularnością w nekrofilnych kręgach graczy. Jej ulepszona i unowocześniona wersja ELITE 2: FRONTIER przez naprawdę długi czas była w czołówce listy najpopularniejszych gier. Jasne jest więc, dlaczego zapowiedź wydania kolejnej wersji wzbudziła olbrzymie zainteresowanie wśród miłośników tej gry.

Próbując zwiększyć atrakcyjność FRONTIER, jej autor David Braben wprowadził wiele innowacji. Rozszerzono listę towarów oraz dodano wiele nowych broni i innych gadżetów, które można zamontować na statku. Oczywiście typy statków kosmicznych także uległy zmianie i to nie tylko z nazwy, ale również z wyglądu. Niestety szata graficzna nowej wersji, mimo że znacznie lepsza od poprzedniej, nie jest aż tak atrakcyjna jak zapowiadano. Szkoda, że nie dopracowano jej do końca, pozostawiając bez zmian podwozie statków czy strzały z lasera – na tle pozostałych ulepszeń wyglądają one archaicznie.

Na pochwałę zasługują zmiany w sposobie kierowania statkiem. Obecnie stację docelową wybieramy z listy i nie trzeba już szukać jej na mapie. Zmiana układu planetarnego jest równie prosta – wystarczy zaznaczyć go na mapie i wykonać skok. Niestety jednym z poważniejszych błędów są źle opracowane algorytmy sterujące pracą autopilota. Często wybiera on najkrótszą drogę przez środek planety, szczególnie przy przelotach między stacjami tego samego układu planetarnego. Jeśli nie masz super refleksu, to kończy się to w wiadomy sposób. Poza tym pojawiające się komunikaty zasłaniają połowę ikonek w menu.

W trzeciej wersji ponownie pojawili się Obcy – Thargoids. Jeśli znudzi ci się latanie w kółko od systemu do systemu i zarabianie gotówki, możesz spróbować odnaleźć ich ojczystą bazę, która znajduje się gdzieś poza granicami zbadanego wszechświata. Misja ta znacznie uatrakcyjnia grę, ale warto ją zacząć dopiero gdy masz dużo gotówki i najlepszy statek uzbrojony po zęby.

Jednak moim zdaniem najważniejszy jest fakt, iż gra jest niezwykle trudna dla początkującego gracza. Ze wstępnych obserwacji wynika, że w ciągu pierwszej pół godziny gry ginie się średnio co 5 minut!

To czy FIRST ENCOUNTERS odniesie sukces, nie jest jeszcze pewne. Główne zalety to olbrzymia przestrzeń do penetracji, niezła grafika oraz nowe statki i uzbrojenie. Wady to mrowie błędów w algorytmach (podobno poprawionych) oraz wysoka trudność i brak nowych pomysłów. Jedyna innowacja w fabule to misja z Obcymi, która nota bene bardzo przypomina tę z PRIVATEER.

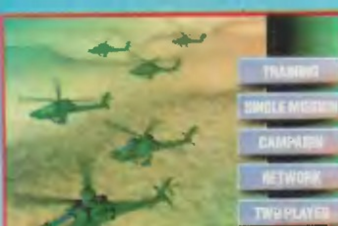
C(w)alineczka

Gametek'95
PC DOS 3 dyskietki
486DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 9 MR HDD
VRA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MiDi
Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) **99 zł**











Rzeczywiste, tworzące wciągający klimat, realistyczne, dopracowane symulatory można policzyć na palcach jednej ręki. Na szczęście trzeba użyć wszystkich palców: F-14 FLEET DEFENDER, F-15 STRIKE EAGLE 3, FLIGHT SIMULATOR 5.x, FLIGHT UNLIMITED, TORNADO. Od dziś pora zacząć używać drugiej ręki, bowiem grono symulatorów przez duże „S" powiększył produkt firmy INTERACTIVE MAGIC – APACHE. W pewnym sensie można było się tego hitu spodziewać – trzon projektantów to zespół DIGITAL INTEGRATION znany przede wszystkim ze Spectrumowego FIGHTER PILOT i TOMAHAWK oraz z TORNADO, wzmocniony teraz przez „Wild Billa" Stanleya, który swego czasu pracując w MICROPROSE dołożył swoją sporą cegiełkę do powstania GUNSHIP 2000. Przy okazji muszę zauważyć, że miłośnicy dobrych symulatorów to jednak spory segment rynku – przez niecały miesiąc sprzedano 200,000 kopii APACHE.

APACHE jest oczywiście symulatorem podstawowego amerykańskiego śmigłowca bojowego – AH-64D. Wersja D oznacza przede wszystkim nowy system radarowy współpracujący ze zmodernizowanymi rakietami HELLFIRE II. Inżynierowie dołożyli wszelkich starań, by helikopter jak najdłużej przetrwał na polu walki. Wszystkie podstawowe systemy są zdublowane, poszczególne przedziały i kabiny załogi chronione są pancernymi płytami nowej generacji, podwozie może wytrzymać olbrzymie obciążenia, specjalny układ obniża temperaturę gazów wylotowych o połowę, zastosowano komputerowe wspomaganie sterowania, zmodernizowano system IHADSS... można by wymieniać niemal w nieskończoność, ale wystarczy powiedzieć, że jest to helikopter nad wyraz starannie opracowany i wykonany. Wyjątkowo skuteczny i przerażająco zabójczy...



POLE WALKI

Autorzy starali się jak najdokładniej odzwierciedlić zarówno pracę całej awioniki pokładowej, jak i zachowanie się maszyny w powietrzu. Trzeba przyznać, że w dużym stopniu się to udało. Jednak cały zapał nie poszedł tylko w odwzorowywanie rzeczywistych parametrów. Projektanci w fenomenalny wręcz sposób stworzyli pole bitwy. Cały czas towarzyszy ci wrażenie, że jesteś tylko elementem, cząstką pracującej maszyny. To wrażenie ma się już po rozpoczęciu treningów – stojąc na płycie słyszysz komunikaty wracających z misji treningowych pilotów. Na poligonie, niczym stalowe żuczki, poruszają się czołgi i transportery, po drogach jeżdżą konwoje i jeppy dowódców. Ty zaś masz tylko swoje małe zadanie treningowe, które nikogo więcej oprócz ciebie nie interesuje, no może z wyjątkiem szefa szkolenia i kontrolera lotów. Dalej wrażenie tylko się pogłębia – obok ciebie w walce uczestniczą inne jednostki, które wykonują zupełnie nie związane z tobą zadania. Piechociarze atakują, A-10 bombardują, F-16 toczą zacięte pojedynki, Blackhawki wożą komandosów na kolejne misje nie do wykonania... wszystko żyje własnym życiem. Toczy się wojna. Wojna, w której jesteś tylko jednym z wielu facetów, którzy chcą przeżyć za wszelką cenę.

Podobnie jednostki wroga. Nie są one bynajmniej nastawione na twoje przybycie i na odparcie tylko twojego ataku. Zimne stalowe pociski o napędzie rakietowym niosące śmierć pilotom przeznaczone są dla wszystkich intruzów – a tych podczas walki jest niemało. Nie panikuj więc na widok pierwszej wystrzelonej rakiety – bardzo prawdopodobne jest, że wycelowano ją w zupełnie kogo innego. Jednostki wroga mają swoje własne rozkazy i nadmiar kłopotów na głowie – jeśli nie będziesz zawzięcie wszystkich atakował może okazać się, że i ciebie nie każdy będzie miał chęć zaczepiać. Pamiętaj, że najważniejszy jest cel misji, jednak nie musi on być wykonany za cenę życia. Lepiej wrócić do bazy niż ryzykować poważne uszkodzenie helikoptera.

Najłatwiej chyba uświadomić sobie stopień skomplikowania sytuacji mówiąc, że podczas gry na bieżąco liczony jest ruch kilku tysięcy obiektów, zaś aby to osiągnąć programiści pisali tę grę na TRZYDZIEŚCI DWA MB RAM. Gra chodzi już przy ośmiu, ale na dysku tworzy wtedy plik tymczasowy zastępujący brakującą pamięć.



AH-64D widok z kabiny pilota

SZALEJEMY

Możesz brać udział w pojedynczej misji bądź całej kampanii. Przewidziano trzy teatry działań – Cypr, Koreę i Jemen. Te jakże odmienne krajobrazy opracowano z podobnym pietyzmem. Najlepszy klimat tworzy kampania. Misje powiązane są w logiczne ciągi, zaś ich wachlarz jest dość bogaty. Najczęściej będziesz wykonywał oczywiście misje szturmowe i zadania bliskiego wsparcia, ale nie zabraknie też rodzynków. Na przykład atak na tajne umocnienia oświetlane desygnatorem laserowym przez zrzuconych dzień wcześniej komandosów albo samodzielne oświetlanie celów dla samolotów szturmowych zrzucających bomby LGB – kierowane wiązką lasera. Pojawią się też misje osłonowe, najczęściej będziesz chronił kobyły Blackhawki, nie zabraknie też zadań rozpoznawczych. Przygotuj się też na parę niespodzianek – podczas wojny wszystko jest możliwe.

Przed każdą misją będziesz mógł zaplanować sobie bardzo dokładnie trasę lotu. Planowanie misji odbywa się w tan sam sposób, jak w grze TORNADO, a muszę zaznaczyć, że jest to chyba najlepazy planner misji, jaki dotychczas stworzono.

Misje na ogół będziesz rozpoczynał na lotniskach, ale może się zdarzyć, że startować będziesz z pokładu helikopterowca – okrętu typu Tarawa.

AWIONIKA

To mocny punkt tego symulatora. Awionika uwzględnia pracę wszystkich pokładowych instalacji. Autorzy starali się jak najwierniej oddać zachowanie poszczególnych urządzeń – trzeba przyznać, że się im to w dużym stopniu udało. Mnogość urządzeń, niekiedy wzajemnie się dublujących, w znacznej mierze utrudnia opanowanie symulatora. Ale przecież pilotem nie zostaje się od razu – w przypadku tego programu tydzień intensywnych ćwiczeń to minimum, by bezbłędnie opanować wszystkie systemy. Każdy z nich ma swoje wady i zalety w określonych warunkach, każdy służy do czego innego. Niektóre są bardzo ważne – bez nich nie możesz kontynuować lotu, utrata pobocznych jest tylko sporym utrudnieniem, ale dobry pilot potrafi się obejść np. bez systemu FLIR.

Podstawowym sytemem, twoim okiem na świat, jest radar, który umożliwia ci namierzanie wszelkich celów naziemnych i powietrznych. Pracę z radarem ułatwia uwzględnienie rzeczywistych możliwości. Można dokonać gradacji celów – radar wyświetla tylko cele zaklasyfikowane do jednej z trzech grup o określonym stopniu zagrożenia: wysokiego (HIGH), średniego (MED) i ni-

skiego (LOW). Jest też możliwość „zamrożenia" ekranu radaru – gdy się schowasz np. za górkę cały czas będziesz miał obraz z zaznaczonymi celami. Radar pracuje w dwóch trybach: powietrznym i naziemnym, zaś każdy tryb może pracować w różnych zasięgach. Komputer radarowy generuje też TSD (Tactical Situation Display) – Ekran Sytuacji Taktycznej. Jest to 360-stopniowe wizualizowanie wszelkich celów wokół twego helikoptera.

IHADSS (Integrated Helmet And Display Sight System) to zintegrowany system wyświetlania danych – coś na kształt standardowego HUD połączonego z wyświetlaczem znajdującym się w hełmie pilota. Dzięki tamu systemowi odbierasz



wszelkie informacje związane z lotem, namierzaniem celów, zarządzaniem uzbrojeniem i walką. System ten umożliwia celowanie wzrokiem – komputer celowniczy śledzi ruch głowy pilota i w każdym momencie jest w stanie namierzyć cel. Wystarczy więc po prostu spojrzeć na czołg i odpalić pocisk – czyż technika nie jest wspaniała? Oczywiście wypatrywanie celów nie zawsze jest możliwe, a w dodatku w tym systemie nie można otrzymywać dużych przybliżeń – tak więc „system walki wzrokiem" używany jest na ogół na małych dystansach. Piloci uwielbiają stosować tan system wraz z działkiem – tylko sobie patrzą na biednych piechociarzy (w tym miejscu chciałbym wyjaśnić pawnemu czytelnikowi, że dobrze wiem jak odmienia się słowo piechota, zaś piechociarz jest po prostu żartobliwym i nieco pogardliwym określeniem, które wymyślili spadochroniarze i które dość szybko zaczęto używać we wszystkich typach wojsk mówiąc o żołnierzach piechoty).

PNVS (Pilot's Night Vision System) – zintegrowany z IHADSS system umożliwiający wykonywanie lotów przy znikomym lub zerowym oświetleniu, czyli mówiąc po ludzku w nocy.

TADS (Target Acquisition And Designtion System) – twój drugi, obok radaru, system namierzania i desygnowania celów. Preferowany przez załogi, gdyż umożliwia wizualną identyfikację celów oraz ręczne określenie punktu



uderzenia. Innym sposobem na wizualną identyfikację jest namierzenie celu przy pomocy radaru, a następnie wyświetlenie ekranu FLIR.

FLIR (Forward Looking Infra Red) – kamera sprzężona z komputerem analizującym. Umożliwia identyfikację celu, pracuje w warunkach ograniczonej widoczności.

DVO (Direct View Optics) – zapewnia największe (126x) powiększenie. Bardzo przydatny w obserwacji i namierzaniu odległych celów.

DTV (Day TV) – dzienny odpowiednik systemu FLIR. Wyświetla obraz w kolorze.

Oprócz wszystkich systemów w skład awioniki wchodzą także wyświetlacze wielofunkcyjne (MFD – Multi-Function Display), za pomocą których załoga kontroluje pracę większości instalacji. Wyświetlacze są cztery, po dwa na każdy panel, plus jeden SFD (Single-Function Display) systemu FLIR. Każdy MFD może pracować w rozmaitych trybach: TSD, radar a-t-g i a-t-a, status uzbrojenia, monitoring systemów, plan lotu, mapa, FLIR, itd. Reszta to standardowe zegary, panele komunikacyjne, zakłócacze elektroniczne (ECM – Electronic Countermeasures, IR Jammer) i różnej maści lampki sygnalizacyjne.

LATAMY

Polecam oczywiście tryb realistyczny, gdyż ARCADE to po prostu strata czasu. Prawa rządzące lotem helikoptera są prostą wypadkową kąta pochylenia i obrotów wirnika, który tworzy siłę nośną. Zasadniczym problemem do opanowania jest umiejętne sterowanie przepustnicą. Kiedy się pochylasz by lecieć do przodu, tracisz siłę nośną i zaczynasz opadać – czyli musisz zwiększyć obroty. Kiedy hamujesz, odwrotnie – musisz zmniejszyć obroty, by się zbytnio nie wzbić w niebo. Trzeba jeszcze pamiętać o zwiększaniu obrotów podczas skrętów wykonywanych drążkiem – wtedy o wypadek nietrudno. Generalnie lata się nisko lub bardzo nisko, choć przy silnych gniazdach artylerii przeciwlotniczej można rozważać wejście na większą wysokość. Prędkość musisz dostosować do wykonywanych manewrów. Pamiętaj, że na krótki czas możesz uzyskać ponad 100% mocy silników – nie przesadzaj jednak, gdyż z urwanymi albo spalonymi silnikami długo w powietrzu nie pobędziesz.

Sztuka latania helikopterem polega głównie na zespoleniu się z terenem. Kształt i rzeźba terenu to twój największy sprzymierzeniec. Odpowiednio wykorzystane górki, kaniony, wgłębienia mogą znacznie ułatwić ci życie. Pamiętaj, że jeszcze nie wymyślono radaru, który przenikałby przez



przeszkody terenowe – w łatwy więc sposób możesz zmylić stacje radiolokacyjne, a co ważniejsze, także i rakiety wystrzelone w twoim kierunku. Kiedy planujesz atak pamiętaj, że zaskoczenie to podstawa. Dewizą pilotów AH-64 jest: Nikt nie podchodzi bliżej niż Apache. Najłatwiej zaś zaskoczyć wykorzystując dogodne warunki terenowe.

Poza tym bierz pod uwagę fakt, że nie wymyślono dotychczas kuloodpornego pilota – ostrożność przede wszystkim.

WYSZUKUJEMY OFIARY

Są trzy sposoby namierzania celów. Pierwszym jest radar. Wykorzystywany podczas lokalizowania celów na dalszym dystansie oraz do łatwej zmiany celu podczas szybkiego lotu. Polecam gradacje celów – wspaniale ułatwia atak. Trochę trudniej opanować trick z zamrażaniem. Można go na przykład wykorzystać do takiego manewru. Lecimy szybko i chcemy wykonać precyzyjny atak – zamrażamy obraz radarowy, wlatujemy za jakąś przeszkodę terenową, spokojnie przechodzimy do zawisu, wybieramy cel, wyskakujemy zza górki, odpalamy rakietę i jesteśmy happy.



Drugi sposób namierzania to posłużenie się hełmem zintegrowanym z komputerem celowniczym (system IHADSS) – patrzymy na cel i naciskamy spust. Nie chcę się powtarzać, więc po więcej informacji zajrzyj do części opisującej awionikę.

I na końcu TADS, urządzenie znajdujące się w nosie helikoptera. Ja najbardziej lubię DTV – obraz na żywo i w kolorze, możliwość rozsądnego przybliżenia – jednym słowem dokładnie to co potrzeba. FLIR przydatny jest w nocy i we mgle. DVO niezbyt przypadło mi do gustu – olbrzymie powiekszenie skutecznie dezorientuje. Muszę jednak przyznać, że niekiedy, szczególnie gdy miałem uszkodzony radar, wolałem z daleka namierzać cele właśnie przy pomocy DVO. Powiększenie 126x daje możliwości. TADS najlepiej wykorzystywać podczas zawisu – nie masz stresów, związanych z tym, że nie widzisz gdzie lecisz.

W rzeczywistości helikopter AH-64D pomyślany jest dla dwóch ludzi – pilota i strzelca, czyli gościa, który siedzi z przodu i namierza. Z uwagi na fakt, że jest to bardzo realistyczny symulator, zaś gracz pełni obie role, niekiedy wydaje się, że cały ten kram jest nie do opanowania. Pamiętajcie jednak o dwóch rzeczach – po pierwsze trening czyni mistrza, zaś po drugie, zawsze możesz znieść komputer do kolegi i zespolić się kabelkiem lub połączyć się przez modem/sieć i grać we dwójkę. Wtedy stworzycie naprawdę zabójczy team.



KĄSAMY

Jako podstawowy bojowy helikopter armii amerykańskiej AH-64D to bardzo niebezpieczna zabawka. Załogi czołgów drżą na samą myśl o nim – podczas wojny w Zatoce zdarzało się, że cały pluton pośpiesznie opuszczał swoje T-72 na widok Apache'a. Tak na marginesie, to czołgiści mają przechlapane. Są podstawowym celem podczas każdego konfliktu zbrojnego, zaś w dzisiejszych czasach pancerz nie na wiele się zdaje w konfrontacji z pociskami akumulacyjnymi albo inteligentnymi rakietami uderzającymi w wieżyczkę od góry.

Do dyspozycji mamy cztery środki bojowe – działko, pociski HELLFIRE II, rakiety STINGER i rakiety niekierowane Hydra. Pociski HELLFIRE II występują w dwóch odmianach: AGM114A i AGM114B – pierwsze to pociski sterowane laserowo, drugie radarowo. Pociski AGM114A mają swoje zalety: można odpalać je nie namierzając celu radarem, czyli niejako baz ostrzeżenia, doskonale spisują się wraz z systemami TADS i IHADSS, mogą atakować cel oświetlany przez kogoś innego (komandosów), trudno je „oszukać". No i oczywiście wady: są mniej skuteczne, proces namierzenia jest bardziej absorbujący, gorzej spisują się po odpaleniu kilku rakiet w krótkich odstępach, nie sprawdzają się w powietrznych pojedynkach. AGM114B są łatwiejsze do zmylenia („miksery", foliowa kasza), podczas odpalenia ostrzegasz potencjalną ofiarę (musisz ją namierzyć radarem). Rakiety naprowadzane radarem mają też i plusy: dobrze sobie radzą w pojedynkach powietrznych, są skuteczniejsze, łatwo dla nich namierzyć cel, lepiej sprawują się w ostrej, chaotycznej wymianie ognia, bardzo dobrze działają gdy się odpali kilka pocisków niemal jednocześnie.



Dobry plan to podstawa sukcesu.

Rakiety niekierowane to podstawowa broń śmigłowców. Siedemdziesiąt sześć siedemdziesięciomilimatrowych rakiet potrafi zrobić ze skrawka terenu małe, dobrze funkcjonujące piekiełko, z którego raczej nikt nie wychodzi żywy. M261 przeznaczone są dla celów „twardszych", zaś M255 przewidziano na cele nieopancerzone. Rakieta niekierowana potrafi przebić słabe opancerzenie (szczególnie M261) i wyeliminować nawet średni czołg. Przemilczę, co się dzieje z człowiekiem otrzymującym bezpośrednie trafienie – po prostu nie ma czego szukać. Podczas odpalania tych pocisków ważny jest kąt elewacji – standardowo oblicza go komputer, ale jeśli wymyśliłeś jakiś fikuśny manewr, możesz go korygować ręcznie.

Trzydziestomilimetrowe szybkostrzelne działko to bardzo nieprzyjemna sprawa. Szczególnie dla ostrzeliwanego. Dłuższa seria potrafi zniszczyć nawet czołg. Dobrze sprawuje się w walce powietrznej. Sterowane radarem, systemem TADS lub IHADSS jest zaskakująco celne.

Rakiety powietrze-powietrze STINGER, są twoją najskuteczniejszą bronią w walce lotniczej. Są to standardowe rakiety przeciwlotnicze z głowicą naprowadzającą na podczerwień (ciepło). Nie jest to broń nazbyt skuteczna, znacznie ustępuje nawet najprostszym wersjom SIDEWINDERA, ale cóż... Apache to nie myśliwiec.

WSPÓLNY ODLOT

Oprócz normalnych, indywidualnych lotów, możesz też przygotować się na grupowe szaleństwo. Przez sieć, kabelek lub modem można pograć z kolegą lub – trzymajcie się dobrze – z piętnastką kumpli! W trybie dwuosobowym możecie latać jako dowódca i skrzydłowy w dwóch helikopterach lub jako pilot i strzelec w jednej maszynie. Szczególnie ten ostatni wariant jest emocjonujący – komputery ustawione w rządku, ten z przodu pruje z działka lub posyła śmiertelne pociski wrzeszcząc na tego z tyłu, by wychodził na dogodniejsze dla strzału pozycje, zaś ten z tyłu wykonuje baletnicze ewolucje, by uniknąć śmiertelnego ognia lub rakiety i cały czas wrzeszczy na tego z przodu, by się natychmiast zamknął i przestał strzelać jak opętaniec – widok dla obserwatora z boku zaiste dziwaczny. Graczom zaś pozostaną na długo wspaniałe wrażenia. Mniej ekscytujący jest pojedynek pomiędzy dwoma asami lotniczymi – w tym trybie po sieci może grać do szesnastu osób. Ostrzegam jednak, że dosyć często gra w trybie wieloosobowym się zawiesza.







Digital Integration'95

PC DOS — 1 CD

486DX/66 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD
SVRA ■ SB 16 ■ SR AWE ■ GUS ■ MiDi

Autoryzowany dystrybutor
[illegible] nieznany

90

realizm, klimat, całokształt
manual, wymagania sprzętowe dla płynności gry

AGRH!

Aż dziw bierze, że temu zespołowi projektantów mogły się zdarzyć takie wpadki. Wpadki, które są nieprzyjemnym zgrzytem podczas wspaniałego koncertu. Mam na myśli dwie, a nawet trzy sprawy. Mówiąc pokrótce: manual jest przeciętny. Pobieżny, nieinteresujący, lakoniczny... Opisowi konfliktów poświęcono dosłownie kilka zdań. Brak wskazówek taktycznych, technicznych informacji i dokładniejszych wyjaśnień. Dokumentacja Apache'a wypada żałośnie w porównaniu z materiałami dostarczanymi do każdego symulatora MICROPROSE. Druga sprawa to brak jakiegokolwiek interfejsu umożliwiającego wydawanie rozkazów skrzydłowemu. Podczas wykonywania misji jesteś zdany zupełnie na siebie – to już jest poważny minus, uproszczenie jakiego nie powinno być w tej klasy symulatorze. I na koniec najmniejszy problem. Wydaje się, że projektanci z DIGITAL INTEGRATION mieli dość czasu na usprawnienie części planowania misji. Planowanie jest bardzo dobre, ale takie samo było prawie rok temu. Czyż nie pora na podniesienie poprzeczki?

Widok z kabiny strzelca

NA KONIEC

APACHE to doskonały symulator. Realistyczny, wciągający, doskonale opracowany... prawie idealny. Muszę zaznaczyć, że jest dosyć trudny, ale chyba to nie zrazi prawdziwych miłośników symulacji. Podsumowując trzeba powiedzieć, że jest to najlepszy symulator śmigłowca jaki dotychczas wydano na PC. Najlepszy biorąc pod uwagę cechę najważniejszą przy symulatorach – realizm. Szczerze polecam.

KaYteck









LAST DYNASTY

Duży może więcej. To fakt. Ale nawet taki gigant jak SIERRA nie wmówi mi, że gra ewidentnie średnia jest wielkim przebojem. LAST DYNASTY to taki mały WING COMMANDER. Tak z grubsza. Pod Windows.

Akcja toczy się niemal w całym Kosmosie. Złe moce, przepowiednie, eksperymenty genetyczne, hibernacje, wielkie wojny wyzwoleńcze, teleportacje, lasery, statki kosmiczne, zbuntowane roboty, płytkie intrygi, kosmiczne pojedynki, retrospekcje, zaskakujące zmiany miejsc – w tej grze jest wszystko. Wygląda na to, że autorzy postanowili zrobić kompilacje wszystkich wątków SF. Jednak książka zawierająca wszystko to nie ciekawa beletrystyka ale... encyklopedia. Widać, że podobnie jest z grami, bowiem LAST DYNASTY nie wciąga. Trzeba przyznać, że pod względem technicznym opracowana jest fenomenalnie. Zarówno strona graficzna, jak i oprawa dźwiękowa są bez zarzutu. Są efektowne animacje, statki wybuchają w sugestywnych kulach ognia, rakiety ciągną za sobą warkocz dymu (w kosmosie?!), krzyżują się promienie lasera... Walce towarzyszą przyjemne profesjonalnie opracowane dźwięki. Także w części przygodowej gra jest bardzo ładna – przyjemne renderowane obrazki, uzupełniające animacje.

Wszystko jest bardzo cacy, a gra nie wciąga. Widać, że nie wystarczy chłodny profesjonalizm programistów – gra musi mieć duszę. LAST DYNASTY tej duszy według mnie nie posiada. Ot, kolejne dwukompaktowe multimedialne interaktywne „nic".

LAST DYNASTY to połączenie dwóch wątków: symulatora kosmicznego i gry przygodowej. Rozgrywce cały czas towarzyszą filmowe wstawki. Bohaterami są dwaj przyjaciele zafascynowani SF. Los się do nich uśmiechnął i okazało się, że są oni w srodku największej intrygi jaka dotychczas toczyła się w kosmosie. Jeden z nich dowiaduje się, że jest potomkiem imperatora, władcy wszechświata, a raczej jego dobrej części. W drugiej części kosmosu panuje niedobry pan, który cały czas próbuje wykończyć naszych bohaterów. Uważaj przeto, gdyż wszystkie chwyty są dozwolone.

Symulator zrealizowany jest bardzo pieczołowicie. Statki przeciwnika opracowane są bardzo ładnie, zaś scenerii nie można wiele zarzucić. Walka toczy się na tle mgławic, galaktyk, planet, gwiazd i kosmicznych śmieci. Bardzo przydatna podczas kosmicznych pojedynków jest trójwymiarowa mapa ułatwiająca orientację w przestrzeni. Niezbyt przyjazny jest sposób sterowania – kierunek lotu określasz ruchem myszki – o precyzyjnych manewrach możesz zapomnieć. Jednak takie manewry nie są potrzebne, gdyż symulator w LAST DYNASTY to po prostu strzelanina, w której bez opamiętania walisz we wszystko, co się rusza. Cel każdej misji wyjaśni ci komputer pokładowy lub film poprzedzający akcję, jednak kiedy niechcący wciśniesz ESC nie przejmuj się – rozwal wszystkich i misja z głowy.



Część przygodowa jest dosyć prosta. Bez specjalnych kursów przygotowawczych udało mi się przez nią przebrnąć. Liniowa fabuła polega na zbieraniu i używaniu przedmiotów w różnych miejscach. Od czasu do czasu trzeba z kimś pogadać. Nie można się zapętlić, zawsze możesz się cofnąć.

Nie jest to gra ani zła, ani dobra. Na milę bije z niej profesjonalizm programistów, zaś na kilometr widać, że autorzy nie mieli dobrego pomysłu.

KaYteck

Sierra '95

PC WINDOWS 2 CD
486DX/25 ■ ? MB RAM ■ 2 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) 147 zł

50

REBE

LucasArts'95
DOS — 2 CD
3[illegible]/33 • [illegible] • 1 [illegible]
[illegible] • [illegible] 16 • [illegible] AWE • [illegible]
Auto[illegible] [illegible]
[illegible] CD
[illegible] gracza w ak[illegible]

Najlżejszy nawet sygnał o kontynuacji serii „Gwiezdnych Wojen" budzi zawsze lawinę emocji ze strony wiernych fanów tego filmowego hitu. Czy nadzieje te nie są płonne? Wszak aktorzy starzeją się, reżyser ma ambitniejsze sprawy na głowie, a wytwórnia świetnie daje sobie radę. W tej sytuacji można chyba mówić o dyktaturze Hollywood, produkującego filmy według własnego upodobania. Rynek gier jest natomiast ciągle w fazie rozwoju i nadążania za źródłem sukcesu wielkich dzieł, dlatego też możliwa stała się sytuacja, gdy wielka epopeja filmowa kontynuowana jest na ekranach komputerowych. Ogromnym powodzeniem cieszył się do niedawna REBEL ASSAULT – pierwsza gra, która pokazała możliwości CD. Teraz przyszedł czas na drugą część, która technologicznie i jakościowo wybiega również bardzo daleko w przód.

KORZENIE

LUCASARTS zawsze miał niezłe układy z potentatami Hollywood, jednak tutaj staliśmy się świadkami niecodziennego układu. Animator firmy George Lucas postarał się o wyłączność na używanie w grach wszystkich postaci związanych z filmem „Gwiezdne Wojny", co było skrupulatnie wykorzystywane przy okazji np. DARK FORCES, czy X-Wing. REBEL ASSAULT 2 jest więc trzecią grą, której fabuła jest związana ze „Star Wars". Opowiada przy tym zupełnie nową historię, która zaczyna się po rozbiciu Gwiazdy Śmierci.

Zdawałoby się, że Imperium po bohaterskim zniszczeniu Gwiazdy Śmierci przez Łukasza Niebochoda, będzie niczym po równi pochyłej zmierzać do ostatecznego upadku. Jednak Gwiazda nie była ostatnim słowem Ciemnej Strony Mocy, zaś facet w gustownym czarnym hełmie przyszykował nową niespodziankę – zmodernizowaną wersję myśliwców floty. Modernizacja polegała przede wszystkim na zamontowaniu supernowoczesnego (nawet jak na tamte warunki) układu kamuflażowo – dezorientującego. Mówiąc po ludzku maszyny Vadera potrafią całkiem skutecznie znikać i to zarówno normalnie z oczu, jak i w paśmie podczerwonym, a nawet z radarów. Nie trzeba chyba mówić jaki to kłopot dla pilotów Rebelianckich. Tak więc Vader bawi się w „pojawiam się i znikam", zaś dowództwo Rebeliantów dwoi się i troi, by znaleźć wytwórnię znikających ustrojstw. Tymczasem po wszechświecie chodzą słuchy, że gość z zakutym łbem wyprodukował sporą flotę znikających maszyn. Sytuacja jest bardzo poważna...

W REBEL ASSAULT 2 wyraźnie widać, że wyświetlany pomiędzy misjami film to sedno gry. Po pewnym czasie dochodzi to takiego nagromadzenia wątków, że przerwanie gry niemal równałoby się wyjściu z kina. Tak więc nie ma tu żadnych prób daleko idącej interakcji, jest „tylko" doskonale wyreżyserowany i zagrany film, w który wplecione są bardzo atrakcyjne sekwencje zręcznościowe. Zatrzymując się jeszcze chwilę nad stroną techniczną trzeba przyznać, że film zadziwia swoją jakością i poziomem realizacji – pełnoskranowy tryb SVGA, prawdziwi aktorzy na tle renderowanych scenerii, perfekcyjna ścieżka dźwiękowa. Posiadacze słabszych komputerów mogą oglądać film w trybie VGA – na szczęście nie ma takiej przepaści jakościowej pomiędzy trybami graficznymi jaka była np. w WING COMMANDER 3. Zapewniam was, że jakość jest perfekcyjna, choć dochodzą słuchy z ORIGIN, że filmowa część WING COMMANDER 4 będzie jeszcze lepsza! Prawdę mówiąc trudno sobie to wyobrazić, jednak z każdą niemal nową grą przekraczana jest kolejna bariera techniczna.

JAK SIĘ W TO GRA?

To po prostu niewiarygodne. Zawsze wydawało mi się, że przepis na grę to dobry pomysł plus profesjonalne wykonanie. Okazało się, że tutaj jest sam profesjonalizm programistów, grafików, muzyków itp. Nie wyczuwa się żadnego nowatorskiego pomysłu – mamy świadomość obcowania z technicznym majstersztykiem. Bo niewątpliwie majstersztykiem są fenomenalnie przygotowane sekwencje video, ze specyficznym rodzajem kadru i cięciami dopasowanymi do warunków percepcji na monitorze. Widowisko z rzadka przerywają wstawki, podczas których zwinnie poruszamy myszą. Byłem już o krok od zaszufladkowania tej gry jako kolejnej multimedialnej pomyłki, jednak już samo intro i pierwszy epizod sprawiły, że wyrwałem się z życia na parę długich chwil.

Ta gra urzeka. Niewątpliwie działa czar „Gwiezdnych Wojen", filmu wszechczasów. Po pierwszych taktach słynnego motywu od razu wywaliło mnie do innego wszechświata i w inny czas. Znalazłem się w samym środku legendarnego konfliktu.

AKCJA I REAKCJA

Gra ma piętnaście epizodów. Radzę grać na jak najwyższym poziomie trudności – przedłużysz przy-















jemnosc płynącą z gry i lepiej poznasz jej niuanse.

Normalna walka. Widok z kokpitu myśliwców rebelianckich. Akcja toczy się wewnątrz wielkich kosmicznych stacji, wsrod meteorytów lub w otwartym kosmosie.

L ASSAULT 2




Chmarami pojawiają się maszyny Imperium i należy je skrupulatnie przerobić na ektoplazmę. Nie trzeba martwić się o sterowanie – strzelać, strzelać, strzelac... Pod względem symulatorowym po prostu banał, jednak jako strzelanina sprawdza się nieźle. Dopracowany krajobraz, zaskakująco wybuchowe wybuchy i odgłosy rodem z filmu – to robi dobre wrażenie. Na jakies dziesięć minut. Jednak ten czas wystarczy, by przejść epizod. Podczas takich epizodow staraj się jak najszybciej otaczac celownikiem TIE Fightery – nie podpuszczaj nikogo bliżej.

Drugi typ przerywnika to lot jedną maszyną (statek Hana Solo, myśliwiec Vadera, X-Wing), przy czym patrzymy na statek z tyłu. Przed tobą kaniony, tunele, kopalnie, czyli generalnie coś bardzo ciasnego przez co musisz przeleciec bez szwanku. Muszę przyznac, ze ten typ przerywników sprawiał mi najwięcej trudnosci – szczegolnie ta szaleńcza ucieczka szybami kopalnianymi...

I trzeci typ – walczysz w różnych bazach z piechociarzami Vadera. Masz okazję osobiście położyc trupem kilku gości w białych ubrankach. Mogło byc to zrelizowane w stylu DOOM, jednak autorzy poprzestali na jedej nieruchomej lokacji. Jak na strzelnicy pojawiają się gwardziści Vadera – rozwal wszystkich i po krzyku. Takie epizody nie powinny sprawić większych trudności, pamiętaj tylko by rozsądnie korzystać z osłony.

NA KONIEC

REBEL ASSAULT 2 to produkt, w ktorym rola gracza ograniczona została do miniumum, a mimo to człowiek siedzi dzielnie przed monitorem. Po prostu nie można sobie odpuscic takiego fajnego filmu. Są jednak i minusy. Tę grę przechodzi się na raz. Trzy, cztery godziny i juz ma się to z głowy. Oglądanie jeszcze raz tego samego nie jest juz zbyt pasjonujące. Jest to więc gra z pewną nutką ekstawagancji...








Osobiście marzy mi się długaśny komputerowy film, przerywany misjami z DARK FORCES i X-WING! To byłby czad!

KaYteck


















HEXEN

Raven'95

90

PC DOS — 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 28 MB HDD
VGA ■ SB-16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor: (PC CD) — 189 zł

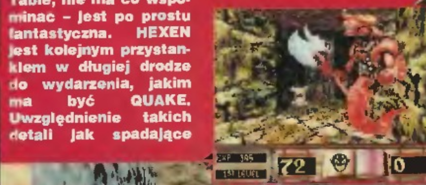
nowa gra w stylu DOOM. Tym razem ... magii...

HEXEN to następca HERETIC, kolejna gra w stylu DOOM. Jednak w wykonaniu mistrzów, czyli programistów ID SOFTWARE. O ile ktoś pamięta HERETIC to zapewne przypomina sobie, że sprawiała wrażenie DOOM po zmianie tekstur i przeciwników. Bałem się, że HEXEN pójdzie tym samym tropem, lecz na szczęście tak się nie stało. Programiści z ID i RAVEN oczywiście korzystali z wcześniejszych kodów, ale postarali się tchnąć w grę nowy klimat. Widać, że „engine" opisujący trójwymiarowy świat ewoluuje. W HEXEN uważny gracz dojrzy wiele innowacji – przede wszystkim udoskonalone algorytmy perspektywy. Korekty przeszła też oprawa dźwiękowa – odgłosy są czystsze, bardziej różnorodne, prawie do perfekcji opracowano technikę miksowania kanałów. O muzyce, szczególnie na kartach wyposażonych w Wave Table, nie ma co wspominać – jest po prostu fantastyczna. HEXEN jest kolejnym przystankiem w długiej drodze do wydarzenia, jakim ma być QUAKE. Uwzględnienie takich detali jak spadające z drzew liście, czy możliwość rozbijania witraży dobrze wróży rozwojowi gier podobnych do DOOM. Wielu powątpiewa czy QUAKE będzie hitem na miarę DOOM, lecz może się okazać, że poprzeczka znów zostanie podniesiona.

HEXEN osadzony jest w bardzo mrocznym klimecie magii. Już na początku gry rewolucyjna zmiana – można wybrać jedną z trzech postaci: rycerza, duchownego lub maga. Autorzy gry twierdzą, że od tego wyboru uzależniony jest wygląd gry – pojawiają się inne przedmioty, inne potwory, zaś przede wszystkim odmienna jest rola magii. Rycerz to twardy mięśniak, który przy pomocy dowolnego przedmiotu może rozbić łeb każdemu. Tajemniczy mag jest z zupełnie innego świata, jego bronią są zaklęcia. Można więc kroczyć drogą siły, ale można też skradać się rzucając zaklęcia. Duchowny natomiast toruje sobie drogę swoją wiarą. Ja zgodnie z wykładnią Conana wybrałem rycerza, gdyż bardziej ufam zimnej stali, niż nieokiełznanym mocom.

Wygląd otoczenia i dźwięki kojarzą się z czeluściami piekielnymi, zaś całość, podobnie jak w DOOM, stwarza taki klimat, że po dziesięciu minutach gry bałem się dokładnie wszystkiego. Jak już mówiłem, oprócz tradycyjnego przerabiania wszystkiego co się rusza na ociekającą krwią papkę, można czarować, rzucać zaklęcia, latać, używać magicznych przedmiotów. Obok mieczy, pał, dzid i innego wyposażenia każdego dorosłego

Tam gdzie kończy się rzeczywistość i racjonalizm, zaczyna się królestwo magii. A może to właśnie misteria znalazła sobie skrawek wszechświata zapomniany przez moce. Wielu pragnęło zgłębić tajemnice nieprzeniknionych sił, które miotają ludzkim żywotem. Szczególne zainteresowanie magią przejawiali niepokorni mędrcy wieków średnich. Akolici latami przepisywali opasłe księgi, zaś żądni władzy mistrzowie odprawiali straszliwe obrzędy. Kilku udało się poznać niektóre tajemnice – ci śpią w kryptach, lecz nie jest to sen wieczny, ich ciał nie naruszył ząb czasu. Wielu jednak spotkał los tak okropny, że żadne ludzkie pojęcia nie są w stanie nawet przybliżyć ich cierpień. Magia bowiem jest za-







Z grona gier wzorowanych na DOOM wyróżnia się WITCHAVEN. Wyróżnia się z dwóch powodów. Po pierwsze, jest to gra, w której elementy RPG są najbardziej widoczne. Po drugie, produkt ten obok DARK FORCES jest jedynym tytułem, któremu udaje się bardzo zbliżyć do pierwowzoru. Poza tym autorzy nie ograniczyli się do bezmyślnego kopiowania. Widać wysiłki w poszukiwaniu nowych motywów, nieznanych rozwiązań. Na pochwałę zasługuje opracowanie bardzo poprawnie działającego kodu zarządzającego grą w trybie podwyższonej rozdzielczości. Podobnie jak w symulatorach lotniczych, także przed grami a'la DOOM tryb SVGA otwiera nowe możliwości, choć ma to

wojownika, znaleźć można tajemne przedmioty, które z niewyobrażalną siłą niszczą monstra zrodzone podczas pradawnych obrzędów. W pewnym sensie HEXEN przypomina nieco bardzo prostą grę RPG – kompletujesz swoje wyposażenie, poznajesz zaklęcia, znajdujesz przedmioty, zaś zawsze pod ręką masz jakiś dobry płatnerski wyrób.



HEXEN mimo dużego wysiłku nie do końca stał się grą magii. W tym względzie lepiej prezentuje się WITCHAVEN, ale to nie szkodzi, gdyż przecież miłośnicy DOOM nie stali się nagle akolitami czarnej magii. Cieszy więc fakt, że jak dawniej można przy pcmocy miecza torować sobie drogę wśród porąbenyoh zewłoków. Zaś możliwości znane z gier RPG umilają akcję. HEXEN, choćby z uwagi na fakt, że jest najnowszym produktem, opracowany jest najdokładniej ze wszystkich tytułów wydanych przez ID. Nie ma co wspominać o możliwości gry w kilka osób, gdyż taka opcja stała się obowiązkowa w każdym szanującym się produkcie a'la DOOM.

KaYteck



WITCHAVEN

razem nicością i wszechrzeczą. Dla tych niepojętych sił neon lat znaczy tyle ce mgnienie, zaś drobną chwilkę cierpienia potrafią rozciągnąć w nieskończoność. Wszechświaty rodzą się i odchedzą, magia zaś trwa. Dla niej pojęcia narodzin, czasu, śmierci nie istnieją. Jej igraszki z materią i aatymaterią są nawet z punktu widzenia galaktyki kataklizmami. Magia jest wszędzie... Tylko dla zabawy tworzy najohydniejsze monstra, których sam widok wystarczy, by człowieka opuścił rozum. Przenieś się do zapomnianych krain poza wszechświatem i poznaj siłę nieznanego. Twój los i tak jest przesądzony, ale przecież nie odejdziesz bez walki. Spróbuj przetrwać choć przez chwilę...

niestety negatywny wpływ na wymagania sprzętowe – bez Pentium w trybie SVGA ani rusz.

Programiści nie ustrzegli się drobnych niedociągnięć, ale należy pamiętać, że jest to ich pierwsza gra tego typu. Pragnę zaznaczyć, że moje uwagi negetywne biorą się z tego, iż produkt CAPSTONE traktuję jako bardzo profesjonalny, gdyż porównując WITCHAVEN z całym stadem kiepskich naśladowców DOOM należałoby się rozpłynąć w pochwałach. Mówiąc o niedociągnięciach mam na myśli wygląd przeciwników i algorytmy opisujące ich ruch. Niestety, muszę przyznać, że jest to najsłabsza strona gry. Wprawdzie podczas walki możesz spotkać prawie wszystko – od szczurów poprzez mutanty, kościotrupy i inne dragony, do pięknych czarownic – ale wszystkie te postacie nie wyglądają przekonująco, czegoś im brakuje. Natomiast trzeba przyznać, że bardzo efektownie i różnorodnie rozstają się z cielesną powłoką. Mówiąc o drobnych minusach muszę jeszcze wspomnieć o skakaniu – jest bardzo nienaturalne.

Reszta gry jest już bombowa. Akcja rozgrywa się w świetnie dopracowanych, bardzo urozmaiconych sceneriech. Stojący na wysokim poziomie dźwięk uzupełnia całość. Zaskoczony byłem ilością sprzętu bojowego dostępnego graczowi – od małych scyzoryków do olbrzymich halabard. Jest możliwość walki na dwie ręce, a nawet łuk! Podobnie ma się sprawa z czarami, których jest spora ilość. Jedne są użytkowe (np. rozświetlają ciemności), inne zaś bardzo zabójcze (np. kule ognia).

Algorytmy kontrolujące walkę są bardzo starannie opracowane. Przypominają nieco stare dobre gry planszowe. Każda broń, każdy czar ma określoną siłę uderzeniową, zaś wszyscy przeciwnicy mają daną odporność. W instrukcji zamieszczono szereg tabelek uzmysławiających prawidła rządzące grą. W toku gry wzrastają twoje umiejętności, znajdujesz stosy oporządzenia i magiczne papirusy. Jednak po godzinie gry nie staniesz się niezniszczalnym herosem – wciąż pojawiają się nowi przeciwnicy, zaś każda część twego wyposażenia zużywa się bardzo szybko. Najgorzej sprawa ma się ze zbroją – psuje się niczym mechaniczny produkt radziecki. Do dyspozycji są też tajemne eliksiry, które na krótki okres dają niezłego kopa. Gdybym chciał się narazić znawcom, to bym powiedział, że WITCHAVEN bardzo przypomina RPG, a może nawet jest lekką grą RPG. Ale narażać się nie chcę, więc powiem, że jest to gra w stylu DOOM z bardzo silnie zarysowanymi akcentami pochodzącymi z gier role-playing.

O ile zawsze krytykowałem naśladowców DOOM, to teraz muszę przyznać, że WITCHAVEN jest grą bardzo dobrą. A nawet jeszcze lepszą, gdyż stara się wprowadzić nowe elementy do gatunku. Głupio wyszło, ale podobnie jak przy HEXEN szczerze polecam. Gra z pogranicza gatunku DOOM i RPG, stanowczo jednak bliższa grze akcji.

KaYteck









Capstone'95

85

PC ... 1 CD
486 ... RAM ... HBB
VB ... 16 ... US
... zł





To, że mniej więcej od roku czy dwóch powstają przygodówki o „dorosłej tematyce", nikogo nie powinno dziwić. Natomiast zaskakujący jest fakt, że w nowej przygodówce firmy DIVIDE BY ZERO (INNOCENT UNTIL CAUGHT, GUILTY) główny bohater ma na sumieniu śmierć trójki ludzi oraz jest po części słusznie uznawany za szaleńca. I to nie zadowolonego z siebie wariata w stylu Indiany Jonesa, czy pokroju Texa Murphy'ego, ale raczej człowieka, który znalazł się na dnie. Takie akcenty, jakkolwiek by to rozumieć, spotyka się w grach komputerowych nad wyraz rzadko. Nawet w BLOODNET Ransom Stark jest przynajmniej hackerem i ma w szyi dwa znaki po wampirzych kłach, a Devlin McCormack nawet tego wstydliwego wyróżnika nie posiada. Zatem za nietuzinkowy temat należą się brawa, natomiast sama przyjemność z rozwiązywania zagadek nie jest specjalnie duża. Jeśli chodzi o grafikę, to trzeba ją uznać za wykonaną starannie, jednocześnie zaś jest monotonna, choć na pewno autorzy z DIVIDE BY ZERO dowodziliby, że celowo stworzyli wrażenie pustki. Dana od początku możliwość dostępu do prawie całego terenu gry powoduje, że trzeba się sporo nabiegać po kilkudziesięciu lokacjach (łącznie z długimi korytarzami). W wypowiadanych przez postacie tekstach pojawia się sporo przekleństw. W wersji demo zostały one ocenzurowane, teraz zaś zapanowała pełna swoboda wypowiedzi.

Sterownik prezentuje się dość nietypowo, kliknąć bowiem trzeba najpierw na obiekcie, a dopiero potem wybrać którąś ze związanych z nim opcji – PLACE albo w przypadku postaci GIVE. Ale tylko niektóre postaci i obiekty posiadają tę cechę, w przypadku pozostałych w ogóle nie można próbować używać na nich przedmiotów. W znaczny sposób upraszcza to całą grę. Dość niewygodne jest to, iż trzeba kierować wolny jak chory ślimak kursor na lewy dolny róg ekranu, by uruchomić opcje inwentarza. ORION CONSPIRACY wydany został wyłącznie w wersji kompaktowej i jak to już w modzie, zawiera digitalizowaną mowę oraz sterylne scenki przerywnikowe. Jest to gra przeciętna, ale wcale jej to nie deprecjonuje. Po prostu nie błyszczy.

■ ■ ■

Byłem w wyjątkowo podłej formie, zarówno fizycznej jak i psychicznej, gdy dotarła ta wiadomość. Kondolencje i podana data pogrzebu. Z początku myślałem, że kostucha po prostu dobrała się do któregoś z moich licznych odległych krewnych. Gdy jednak błędnymi oczami przeczytałem list do końca, odebrało mi mowę. Wypadek... Danny... Mój syn nie żyje.

Teraz jest już po pogrzebie. Znajduję się na pokładzie kosmicznej stacji Cerberus i nie wiem co robić dalej. Do żony nie mam po co wracać, bo od lat żyjemy w separacji. Korporacja, której tak wiele lat służyłem, ze względu na wiek już mnie nie przyjmie, poza tym dostałem skierowanie do psychiatry. Z pieniędzmi mi się nie poszczęściło. Miałem i mam ochotę skończyć ze wszystkim, albo przynajmniej odwdzięczyć się tym, którzy spowodowali, że wylądowałem w rynsztoku." Aha, zapomniałem powiedzieć, że otrzymałem anonimowy list, w którym przekazano mi informację, że śmierć Danny'ego nie była przypadkowa. Chyba czas na małe śledztwo, bo inne rzeczy i tak nie mają już znaczenia.

■ ■ ■

Wyszedłem na korytarz i udałem się windą na poziom drugi. Spotkałem tam babkę o imieniu Brooks. Trochę ponaigrywała się ze mnie, po czym umówiliśmy się w sali gimnastycznej, by wspólnie potrenować wsady... do kosza. Na tym poziomie znajdowała się wypełniona monitorami sterownia, gdzie zapoznałem się z kapitanem Shannonem. Idąc na lewo od głównej windy, dotarłem do elektrowni, gdzie zaopatrzyłem się w gaśnicę oraz leżący na podłodze klucz francuski. W pobliżu odkryłem obszar sztucznej przyrody. Przeszukanie małego magazynu wzbogaciło mój inwentarz o nożyce do cięcia drutu. Trzecią ważną placówką położoną na tym poziomie było laboratorium. Pracowała tam dwójka techników: specjalistka od materiałów wybuchowych doktor Bernard oraz doktor Rowland, zaś w sali obok Gates i Raman. Lecz to właśnie od Bernard dowiedziałem się najwięcej. Dwa lata wcześniej pojawiła się czarna dziura nazwana Bramą Piekieł i bardzo szybko zassała znajdującą się w pobliżu mgławicę. Właśnie podczas badań nad nią zginął Danny. Bernard spojrzała jeszcze raz na zapis misji i powiedziała, że eksplozję sondy spowodowało wydzielenie się mocy 3 megawatów. To mogła być tylko detonacja miny, nie zaś naturalna przyczyna katastrofy. Zdenerwowany wsiadłem do windy i udałem się na poziom 1.

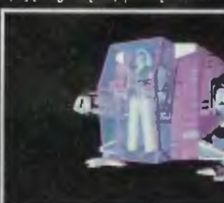
W knajpie przepytałem kelnera Chandrę oraz siedzących przy stoliku Watermana oraz Warda, ten ostatni okazał się niewychowanym chamem. Nikt nie chciał puścić pary z gęby. Tymczasem Brooks czekała już w sali obok, kozłując piłką. Zobaczywszy ją w kostiumie gimnastycznym, szybko skręciłem do siłowni. Raz kozie śmierć – trzeba było zabawić się w detektywa – otworzyłem szafkę i przekopałem ciuchy Brooks. Wziąłem kartę dostępu do windy D oraz marynarkę, której inspekcja ujawniła ukrytą kartę Id. Marynarkę włożyłem z powrotem na swoje miejsce. Wychodząc odczepiłem ekspander od jednej z maszynek, bo i tak nikt tam nie ćwiczył.

Wejście do windy D znajdowało się na poziomie 2, w prawym krańcu korytarza. Najpierw zwiedziłem poziom czwarty. Z magazynu pożyczyłem sobie laserową spawarkę oraz listę zakupu zapasów, przeczytałem ją. Kawałek dalej natknąłem się na miejsce wykopalisk. Z tego co widać, praca szła jak po grudzie. Wziąłem leżącą bezpańsko na ziemi lampę, a także młotek. Wychodząc namierzyłem wzrokiem szczurzą norę, by lokator nie mógł wrócić do swego domu, postawiłem przy niej lampę. Następnie potraktowałem szczura pianą z gaśnicy, przez co trochę zmarzł, wziąłem go.

Na poziomie 3 udałem się w lewo, w konsolę nawigacyjną wsunąłem kartę Id i użyłem jej. Po chwili przyszła Brooks biadoląc, że ktoś wymazał zapis NavComu, co zablokowało pracę stacji na co najmniej kilka dni. O mało co się nie roześmiałem. Udałem się do operującego w elektrowni Meyera, którego zapytałem, co jego zdaniem mogło spowodować wybuch o sile 3 megawatów. Facet klął jak szewc, ale widać, że nie był wplątany w żadne układy. Skierowałem się do laboratorium, dyskretnie pytając Rowlanda o znajdujące się na pokładzie Cerberusa pociski. Coś za coś – Rowland zażądał ciastka. To mógł mieć tylko Chandra, który często przygotowywał dla swojej flamy prywatny wypiek. Polecono, bym udał się z pominięciem baru wprost do kuchni.

Ja jednak profilaktycznie zajrzałem najpierw do knajpy. Nie zastawszy Chandry, wziąłem tom, zaś wychodząc w sali gimnastycznej z obu stron uciąłem nożycami siatkę i zabrałem ją. Kuchnia położona była na poziomie 4 w sektorze E. Chandra obiecał przygotować zupę, ale ja już kątem oka namierzyłem w lodówce ciastko, o które mi chodziło. Udałem się na krótki spacerek, po powrocie zastałem na stole misę podejrzanego płynu. Zanurzyłem w niej szczura, po czym zbeształem Chandrę. Korzystając z tego, jak bardzo się przejął, zabrałem ciastko i zaniosłem je do pokoju Rowlanda, położonego na poziomie 3 w sektorze E. Gość zjadł je w kilka sekund, po czym polecił, bym skontaktował się z Raman, która może wiedzieć coś więcej. Ponownie poczłapałem do laboratorium, w rozmowie z Raman powołując się na jej narzeczonego.

Zjechałem na poziom 2 i rozpocząłem poszukiwanie Susan LaPaz. Dopadłem ją, gdy wchodziła do obszaru zieleni. Dostałem raport o stanie zaopatrzenia. Po jego lekturze zrozumiałem, że sprawy śmierdzą, i to mocno. Pobiegłem do Rowlanda. Facet nagle źle się poczuł po zjedzeniu ciastka, potrzebował pomocy lekarskiej. Dobrze się składało – na poziomie 2 znajdowała się klinika. Gdy tam zawitałem, doktor Chu akurat wychodziła, by przeprowadzić rutynowe badania Rowlanda. Dobrałem się do medycznego komputera. Pierwszą ciekawą informacją było, że rozkaz zabrania na pokład sondy materiałów wybuchowych mógł wydać jedynie Shannon. Drugą zaś, że LaPaz jest w ciąży. Wykorzystałem to – ponownie ją zagadnąłem, prosząc o udo-





stępnienie klucza do osobistych rzeczy Danny'ego. Zmiękła zupełnie, gdy wspomniałem o jej nie narodzonym dziecku.

Jeden poziom wyżej, drugie drzwi na prawo. To tam znajdował się pokój Danny'ego. Otworzyłem szafkę pod łóżkiem. W pudełku znalazłem spięty plik listów. Przy okazji młotkiem podważyłem spinkę. Postanowiłem przeszukać korespondencję, prawie same listy miłosne. Jeszcze jakieś zdjęcie – uśmiechnięty doktor Kaufmann. Jasny gwint! Wszystko wskazywało, że to on był adresatem listów mojego syna. Fakt, że rzadko bywałem w domu i poświęcałem Danny'emu za mało czasu, ale... Do pokoju wszedł Kaufmann, a za nim LaPaz. Po tym, co potem usłyszałem, poczułem się jak na gumowych nogach. Poszedłem do swojego pokoju i przez kilkanaście godzin spałem jak zabity.

Obudziła mnie wiadomość, że Kaufmann został zamordowany.

ORION CONSPIRACY

Oczywiście padło na mnie. Że niby w wyrazie zemsty, wyrownania rachunków, i temu podobne. Bez ceregieli zostałem odprowadzony do tymczasowego więzienia, a mówiąc mniej łagodnie – do izolatki. A więc i ja się nie patyczkowałem, zdejmując ze statywu lunetę oraz dwukrotnie ją rozkręcając. Przeszukałem otrzymane racje żywnościowe. Czas było zwijać manatki, bo sprawy czekały; kratę przy drzwiach odkręciłem za pomocą soczewki, zdjąłem ją i wsadziłem na to miejsce tubę, zatykając ją jedzeniem. Czujniki zbzikowały, dzięki czemu drzwi stanęły otworem.

Po wyjściu od razu wpadłem na Gates. To ona dostarczyła mi na początku list, wyznała, że jest agentką. Umówiliśmy się w znajdującej się na poziomie 2 ładowni. Leżały tam dwa roztapiające się kokony. Przyjrzałem się im bliżej, wewnątrz było coś, co przypominało ludzi! Po chwili byłem w towarzystwie Gates i Chu. Chu powiedziała, że cała załoga Cerberusa zostanie wkrótce wyeliminowana. Już teraz dryfujemy przez kosmos z garnizonem mutantów na pokładzie, odkryta przeze mnie dwójka to tylko szpica przygotowywanej inwazji. Gates protestując poczuła, że jej tułów znalazł się na ziemi tuż obok nóg. Zmieniona w monstrum Chu rzuciła się w pogoń za mną, czmyhnąłem do elektrowni.

Pomajstrowałem przy panelu kontrolnym, by nie chlasnął mnie prąd, gdy będę ciął nożycami pobliskie kable. Włączyłem ponownie napięcie i wszedłem do sali obok. Krzyknąłem do monstrum, a ono puściło się we wściekłą pogoń, biegnąc nadepnęło na porzucony na ziemi kabelek. Ampery, które wyindukował, rozłożyłyby na molekuły słonia, nie dziwota zatem, że i monstrum zostało zwalone z nóg. Odkręciłem zbiorniki z paliwem i truchtem wyniosłem się z elektrowni. Kilkanaście metrów dalej poczułem na plecach delikatne liźnięcie ognia.

Przez sterownię przeszedłem do windy C. Łomem rozbroiłem panel, spojrzałem przez szkło na przewody, wmontowałem wyprostowany spinacz i skorzystałem z panelu. Na górze momentalnie zainteresowała mnie konsola. Pojawił się Shannon. Miałem już dość tej szopki, niechby nawet pociągnął za spust wycelowanej w moją głowę spluwy. I wtedy usłyszałem całą prawdę: Shannon umyślnie włożył do sondy Danny'ego materiały wybuchowe i następnie je zdetonował. Kierowała nim zemsta – jego żona Anderson była podczas wojny moją podwładną. Prawda, że byłem wmieszany w jej śmierć. I dlatego Shannon zwabił mnie na Cerberusa. Zamknąłem oczy w momencie, gdy Meyer przewrócił kapitana na ziemię. Podczas szamotaniny strzał z laseru wypalił w piersi Shannona sporą dziurę. Byłem wolny.



Z szafki zabrałem dwie miny, przejechałem na D3, poszedłem w lewo i z szafki zabrałem specjalny klucz do sondy. W krótkiej wymianie słów z LaPaz zawarliśmy przymierze, bo napływające z asteroidu gromady mutantów zabrały się do opanowywania stacji.

Tymczasem Ward zbzikował. Brooks próbowała go powstrzymać, ale skończyło się masakrą. Trzecim trupem była Raman, przywalona przez żelastwo. Idąc wraz z LaPaz, zalutowałem jedne drzwi, drugie... Udałem się potem na poziom drugi, w prawo do windy D i na poziom 3. W sondzie odbyłem krótki lot na zewnątrz stacji.

Po chwili staliśmy we czwórkę w luku aerodynamicznym, wiedząc, że mutanci ostro pracują. Przed chwilą rozwalili doktor Bernard. Wybiegłem z laborki na lewo, strażnik Mogani-Hudson pilnujący wejścia do windy A nie oddychał, udałem się do zastrzeżonego obszaru. Natknąłem się na kolejne trupy, zabrałem tylko fluid na B3, do sektora E. Przeszukałem ciało Brooks. Wiedziałem, że miała wmontowany do mózgu chip mogący obsługiwać NavCom, szybko znalazłem co trzeba, bo jej głowa była w opłakanym stanie. Potem na D3 w lewo, dałem Meyerowi chip i powalcowałem do sterowni. Na miejscu dowiedziałem się, że Waterman jest już jednym z mutantów, ktoś zasugerował polowanie. Poszedłem z LaPaz do obszaru zieleni, Lowe gdzieś w międzyczasie się zapodział. W końcu zobaczyłem Watermana pożerającego resztki wnętrzności psa. Powiedziałem coś do niego, po czym uskoczyłem i na budkę z drzwiami zarzuciłem siatkę, prosząc LaPaz o pomoc w schwytaniu mutanta. Waterman wyleciał jak rakieta, siatka do gry w siatkówkę skutecznie go jednak powstrzymała. Polałem szamocącego się bydlaka fluidem.

Meyer zaproponował, by udać się do sterowni i włączyć system autodestrukcji, po czym w trzydzieści sekund opuścić progi Cerberusa. Jako ochotnik pobiegłem do sterowni i wcisnąłem przycisk. Po powrocie do LaPaz i Meyera okazało się, że coś spowodowało nagłe przerwanie odliczania. Pobiegłem jeszcze raz do sterowni, tym razem po uruchomieniu systemu położyłem na przycisku minę. Mutant zachęcony możliwością ponownego zatrzymania odliczania został rozerwany na kawałki, ja zaś miałem pół minuty na uratowanie życia. Wraz z LaPaz i Meyerem odlecieliśmy tuż przed momentem eksplozji.

Micz

75

Domark'95

PC WIN[illegible] [illegible] CB
[illegible]/33 ■ [illegible]
SVGA ■ [illegible] ■ SB [illegible] ■ G[illegible] ■ MIDI







Znów nadeszła pora na odwiedzenie świata fantasy, ale tym razem zamiast goblinów napotkamy w nim pająki, zamiast krasnoludów – mrówki, zaś w zastępstwie smukłych elfów wystąpią poczwarki. Firma SSI demonstracyjnie odstawiła na bok linię AD&D tworząc grę, w której znaczenie mają nie statystyki i długotrwały proces ubierania bohatera, lecz dynamiczna, nieskomplikowana akcja. ENTOMORPH bez wątpienia oburzy purystów RPG, natomiast zwykli gracze patrzący bez uprzedzeń odkryją, iż jest to produkcja zrealizowana z poszanowaniem prawideł sztuki.



Graficznie ENTOMORPH przypomina grę AL-QADIM, z którą łączy go ponadto brak automappingu i statystyk postaci, przez co można go zaliczać raczej do kategorii przygodowek – tych prostszych, w których rekwizytornia składa się z kilkunastu przedmiotów. Do dyspozycji masz księgę czarów, z której wybierasz potrzebne zaklęcia i umieszczasz je w okienkach na dole ekranu. Dodatkowo ustawiasz moc zaklęcia, co jednocześnie powoduje zużycie energii magicznej, symbolizowanej zielonym paskiem po prawej stronie ekranu. Z kolei teczka oznacza inwentarz, przy czym przedmioty „używają się" automatycznie w momencie zbliżenia się do stosownego miejsca. Nie obejmuje to m.in. konsumowania zapasów. Wszystkie nie stanowiące dekoracji przedmioty są oznaczone.





NIMFA CZY OŚMIORNICA?

Nazywam się Warrick. Wywodzę się z kupieckiej rodziny, gdzie wychowywany byłem jak pod kloszem aż do momentu, gdy nastał czas Darkfall. To były dni, które odwróciły losy wszystkich mieszkańców prowincji Kyan. Zostaliśmy wygnani ze swoich domów i ruszyliśmy na sąsiednie wyspy. W ucieczce przed bezlitosnymi sługami Jagtery część z nas zginęła, zaś pozostali zdecydowali się podjąć walkę z agresorem. Ja też przyłączyłem się do rebelii. Ale zanim się to stało, obudziłem się na słonecznej plaży z objawami amnezji...



Na drodze stanęła dwójka szkieletorów. Musiałem się z nimi długo boksować. Ze szczątków wziąłem czar Mana Bolt, po czym południowym brzegiem dostałem się do osady Damos. Stary mędrzec nakazał mi dokonanie jakiegoś chwalebnego czynu. Chwilę potem pojawiły się owady, zabiwszy je, porozmawiałem z Ernestem, wypytując go o Nimfę. W chacie obok znajdował się pergamin, z którego wyczytałem, w jaki sposób wskrzesić szamana.

Rekonesans po wyspie zaowocował amuletam oraz znalezioną na północy gąbką. Z leżących na południu zwłok zaczerpnąłem odrobinę krwi i ożywiłem zmarłego. Wszyscy udali się do ołtarza, gdzie odbyła się krótka msza, podczas której z morskich fal wyłoniła się Nimfa. Po obrzędach udałam się na przystań, gdzie w trakcie rozmowy z Clorinem zostałem poproszony o udanie się na wyspę Phoros. Tam też mogła przebywać moja siostra Sulianna.

SALTMOON

Rejs nie trwał długo i zanim się obejrzałem, dobiłem do brzegu. Od razu rozejrzałem się po mieście. Znajdował się tam dom, w którym można było o każdej porze odpocząć, zaś w innej chacie odkryłem statuetkę Mooka. Legendy głosiły, że rzeczy zrobione z tego surowca posiadają ogromną moc. W centrum Saltmoon odbywały się zapusty. Uczestniczyli w nich ubrani w czerwone szaty Noblowie, tajemna sekta, która pojawiła się w Kyan równolegle z nadejściem Darkfall. Skierowałem się na wschód, wyszedłszy poza teren zabudowań natrafiłem na jaskinię. Znajdowała się w niej dziecięca zabawka oraz napój umożliwiający regenerację sił i mana.

Idąc na płn-zach trafiłem do opuszczonej wioski, w której domy zmieniły się w kopce mrówek. W jednym z nich była twierdza królowej Thelyd. Od razu znalazłem drugą statuetkę Mooka. Twierdza miała trzy poziomy korytarzy, po których poruszanie się było bardzo utrudnione za względu na kręcące się czarne mrówki. W sąsiednim budynku leżała księga opatrzona tytułem Mroczne Dzieje Phoros.



We wschodniej części wyspy, przeszukałem zrujnowaną wioskę, gdzie znalazłem trzecią figurkę Mooka. Starzec pozwolił mi wejść dopiero gdy podarowałem mu księgę. Ale i bez niej stanowił chodzącą encyklopedię dziejów Phoros. Kilka kroków na północ przebywał Sechedric, zdrajca sekty Nobli. Jego przyjaciel Darmos stał przywiązany do drzewa, gdyż właśnie przechodził przemianę w monstrum. Dostałem od Sechedrica torbę mrówek. W pobliżu położona była siedziba rebeliantów. Winda zawiozła mnie na dół, przepuszczony dalej dotarłem do Sulianny. Wychodząc porozmawiałem z jednym z bojowników. Pomógł mi ponownie uruchomić windę.

Po powrocie do miasta pogadałem z Noblami, a następnie z lady Kolfiną, kuzynką króla, z którą przeszedłem do drugiej sali. Musiałem uważnie jej wysłuchać, powtarzając zasłyszane odpowiedzi. Pod koniec poznałem tajne hasło, pozwalające po powrocie do Nobli uzyskać porcję nektaru. Ów medykament, znany jako panaceum na rany cielesne, zachowałem sobie na później. Na północy Saltmoon stało uschłe drzewo, które po pchnięciu natychmiast runęło, tworząc most. Na wyspie spoczywał kufer, a w nim czar ofensywny umożliwiający rzucanie zatrutych strzałek.

Nie opodal czerwonego kręgu spotkałem Zizu, rebeliantkę, z którą chwilę pogawędziłem. Baythę zastałem w Saltmoon, wręczyłem jej jak przykazano kwiaty, a w zamian otrzymałem dziwny talizman. Jego moc miała dodać mi sił.

Beztrosko wracałem do siedziby rebeliantów i dopiero wtedy zrozumiałem, czym jest wojna. Na miejscu zobaczyłem trupy i pogorzelisko. Pozostawiono mi wiadomość, że wszystkich, którzy uszli z życiem, mam szukać w pobliżu znaku czarnego ciernia.

Rezydował tam uzdrowiciel, który w mig wbił mi do głowy inkantację pozwalającą na leczenie ran. Gdy przybyły mutanty, czym prędzej je wytępiłem, po robocie dowiedziałem się, że Sulianny i jej druha Nokaduma mam szukać gdzie indziej. Poproszono mnie, żebym się skontaktował z przebywającym na stoku wielkiego wzgórza Darmotem. Gdy do niego dotarłem, bojownik już konał, bardziej jednak niż to, mój wzrok przykuło pobliskie wejście do jaskini. Zapamiętałem dobrze to miejsce, czując, że później będzie mi dane je zwiedzić.



OD ZIGGURATU DO ULA

W mieście zaczepiłem stojącego w centrum jegomościa. Ów człowiek miał zamiast brody rój pszczół, poza tym posiadał interesujące informacje o położonym na wschodnim brzegu Phoros ziguracie, czyli niewielkiej piramidzie. To tam wędrowały dusze zmarłych rasy pszczelich Panorpidów.

Kolejna siedziba rebeliantów zlokalizowana była o rzut kamieniem od znaku białego motyla. Wewnątrz zastałem groby, wśród nich miejsce spoczynku Sulianny. Strażnik otworzył szereg drzwi dopiero po wywołaniu jednego z imion odczytanych z nagrobków. Bliźniaki trudno było odróżnić od siebie, a jeszcze trudniej było się czegokolwiek od nich dowiedzieć. Zabrałem złotą monetę owiniętą w zdobiony gobelin i wyruszyłem na wschód.

Wreszcie stanąłem u stóp zigguratu. Ledwo wszedłem na szczyt, grunt rozstąpił się i znalazłem się we wnętrzu świątyni. Wyskakujące z posadzki potężne kolce trzeba było omijać, podążając najpierw na dół, zaś potem drogą przy ścianie. Złota moneta położona na tacy spowodowała, iż uruchomiony został proces przywoływania zmarłego Panorpide. Zacytowałem słowa usłyszane od gościa z Saltmoon, gdy pojawiła się wizja pszczoły, jeszcze raz się odezwałem, po czym zszedłem na dół i dotknąłem jej.

Posiadając mentalną kontrolę nad Panorpidem, przez wąski otwór wleciałem na teren ula. W jego północnej części rezydowała królowa, ale nie zostałem tak od razu wpuszczony na audiencję. Najpierw otrzymałem zadanie



Musiałem poprosić czuwającego w centrum strażnika, by otworzył mi wrota prowadzące do wylęgarni pszczół Alpha. Obserwowałem, jakie płyty wciskał, gdyż później miało mi się to przydać. Wewnątrz należało zabić świeżo narodzony okaz Alpha. Następnie postarałem się o możliwość wejścia do drugiej komnaty, z której zaczerpnąłem krew. Zaniosłem ją do wolnego plastra, tuż przy siedzibie królowej. Strażnik stał się oporny, nie było więc innego wyjścia, jek go uciszyć. Włączanie platform w podpatrzonej kolejności pozwoliło na otwarcie dwojga pogniami pozwoliło na przejście dalej. Po pokonaniu ważek ukradłem napój podnoszący poziom mana oraz Mooka. Przechodząc dalej, musiałem obficie używać czaru leczącego zatrucia. Na ziemi leżał starannie zapisany zwój. Podniosłem go, gdyż później miał się okazać niezbędny. Wydostając się z siedziby Mutrizzby, rzuciłem czar przyspieszenia i wybiegłem nie wdając się w walkę z noblami. Wpadłem jeszcze na moment do twierdzy Thelyd, gdzie na jej drugim poziomie wlałem truciznę do basenu z nektarem.



MORPH

zostałych portali. Zawsze trzeba było kończyć przy odpowiednim portalu. Wzięte jajo oraz wosk pozwoliły dokończyć dzieła. Zalepiony zaczątak nowej pszczoły gotów był do narodzin, więc królowa zleciła mi kolejną misję.

Tym razem chodziło o trutnia, który wyleciał na świeże powietrze, gdzie prawdopodobnie zszedł. Przerwawszy trans, wydostałem się z ula. Delikwenta zlokalizowałem na południowy zachód od zigguratu. Podniosłem zwłoki, w sąsiedztwie leżała statuetka Mooka oraz czar tworzący trąbę powietrzną. Po powrocie droga do kwatery królowej stanęła otworem. Okazało się, że jeden ze sług został zamordowany, do mnie należało rozszyfrowanie tej zagadki. Odpowiedzi podejrzanych brzmiały kolejno: Cleopid (fałsz, fałsz, prawda), Blomid (prawda, fałsz, fałsz), Asorpid (prawda, fałsz, fałsz). Stanąwszy wreszcie przed obliczem królowej, nie miałem innego wyboru, jak ostło się do niej zabrać. Atakowałem bestię głównie zatrutymi strzałkami. W moje ręce wpadł czar pozwalający na leczenie zatruć. Lecz znacznie ważniejszą rzeczą było ścierwo królowej, a w zasadzie papka. Zjadłem jej trochę. Od razu nastąpiła metamorfoza i nie byłem już człowiekiem.

KANDYDAT NA MUTANTA

Relikwiarz świątobliwej Mutrizzby położony był w górskiej jaskini na zachód od ula. Noblowie przyjęli mnie dobrze, pozwalając na rozmowę z Zordaną. Kapłanka przepuściła mnie do sali tronowej. Dyplomacja dyplomacją, jednak podczas spotkania w dwanaścioro oczu z królową i jej psziami liczyła się siła. Podczas potyczki niezbędna była regeneracja, z pomocą czaru bądź nektaru. Po raz drugi nadarzyła się okazja zjedzenia sporej ilości świństwa wspomagającego metamorfozę. Znalazłem się w środkowym stadium ewolucji pomiędzy człowiekiem a mutalidem.

Przeszedłem przez iluzoryczną ścianę, z kufra wyjąłem truciznę oraz czar przyspieszenia. Kamień przesunięty na klapę w posadzce i poruszenie dźwi-

Na Phoros pojawiły się nowe kordony ogromnych pająków. To znak, że należało się spieszyć. W Salmoon mutanty zrobiły już swoje, jedyną interesującą rzecz, jaką zostawiły po przeczesaniu chat, był czar wsparcia. Postanowiłem poszukać schronienia w gościnnych podwojach Imperium Keechdy. Zamieszkujący w tym podziemnym królestwie Mongrele słynni byli w całym Kyanie jako budowniczowie maszyn. Byli oni jednak odrzuceni przez społeczeństwo, traktujące ich jako osobników pokrewnych mutalidom.

Zacząłem od usunięcia barykady, potem pilnującego drogi strażnika przekupiłem baryłką nektaru. Zwiedziłem tereny Keechdy, odczepiając od różnorakich maszyn cztery niebieskie symbole. Na rozmowę z Oochdarem trzeba było się uprzednio umówić, wykorzystując umieszczony w pobliżu komnaty mędrca interkom. Potem drugiego Mongrela wypytałem o moduły do maszyn. Ochdar dał mi w końcu klucz do położonego tuż obok jego komnaty labiryntu. Wypatrzyłem tam łącznie cztery symbole, z tym że niektóre musiałem zdobyć wykorzystując spryt. Trzy dźwignie przełączałem tak, aby tylko ta na górze wystawała. Jeden symbol ukryty był w przesuwanym słupie (nie oznaczone!), w komnacie z czterema teleportami. Musiałem przesunąć słup w tan sposób, żeby znalazł się pomiędzy wyładowaniami drugiej maszyny, co natychmiast go rozłupało.

Innymi znaleziskami były: zwój drutów, baryłka nektaru, napój mana oraz odcięta głowa. Zaraz przypomniałem sobie, kto się o nią dopomina. Tym kimś był Sabaruk, w zamian podarował mi kryształy. To wszystko stanowiło dobry powód, by powtórnie odwiedzić Oochdara. Ostatni moduł został sklejony, dzięki czemu mogłem umieścić komplet na swoich miejscach w maszynerii w południowo-wschodniej części Keechda. Sprzęt stał się sprawny, potrafił statuetki Mooka przemieniać w kamlenie Mookaluke, potrzebne do uaktywniania niektórych teleportów. Odłożyłam na później trzy egzemplarze Mookaluka. Pozostałe wolne mogły się przydać do uruchamiania rozrzuconych po Phoros teleportów. W Keechda w ten sposób można było zdobyć medalionik poprawiający zdolności mana. Oochdar na odchodne zdradził sekret ognistaj kuli.

PAJĘCZAKI

W twierdzy Thelyd zszedłem na trzeci poziom. Zabiłem przesiedującą w zachodniej części poziomu kreaturę, bo wydawała ogłuszające dźwięki. Potam umieściłem Mookaluka w pustym teleporcie, po czym wydostałem się na górę. Odbyłem spacer do położonego kawałak na południe znaku z czarnym krzyżem. Tam sięgnąwszy do inwentarza, użyłem zwoju. Na wysepce wpadł mi w ręce czar umożliwiający przechodzenie po pajęczynach.

Otoczone pajęczynami miasto na południu stało się dostępne. Znalazłem tem baryłkę nektaru, bardziej jednak interesowało mnie pobliskie legowisko pająków. Zostałem pochwycony i miałem razem z białym pająkiem Urthraxem zostać straconym. W porę udało mi się zamordować oprawców. Wykorzystując narosłe pomiędzy plemionami Urthaxów i T'Urthaxów konflikty, miałem nadzieję na przeżycie. Po zachodniej pajęczynie wdrapałem się na górną galerię. Tam biegałem pomiędzy trzema pająkami, ostrożnie wypytując każdego z nich, aż w końcu poproszony zostałem o zreperowanie teleportu. Zszedłem na dół i zrobiłem to. Mój pracodawca zażądał jeszcze ukatrupienia zdrajcy Urthaxa. Musiałem jako dowód przynieść oko pająka. Wówczas T'Urthax dał zielone światło na wysłanie swojej armii na podbój twierdzy Thelyd. Powlokłem się w ślad za armią.

Mindscape'95
PC WINDOWS — 1 CD
486DX/33 ■ 4 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Macintosh, PlayStation
Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: styczeń
[illegible] (PC CD)

Twierdza była spustoszona, tym niemniej musiałem dokończyć dzieła zniszczenia i na każdym z trzech poziomów rozerwać tętniące dychawki. Na dolnym poziomie dodatkowo przyłożyłem w duży żywy organizm. Wówczas kły blokujące dostęp do królowej zniknęły. Królowa nie protestowała podczas zabijania, pozostawiając dla mnie kolejną porcję smacznej papki. Stałem się stuprocentowym mutalidem.

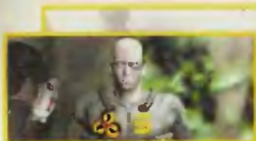
KUFER NA WZGÓRZU

Dotarłem do przedsionka Relikwiarza, świętego miejsca dla wszystkich wyznawców Jagtery. Miejsca pilnował kapłan oraz mutalid. Obu rozwaliłem. Pchnięcie kamienia spowodowało pojawienie się mostu nad przepaścią. W miejsce po wrzuconej przez kapłana Mookaluke włożyłem własną i udałem się do Relikwiarza. Czekała mnie zażarta walka, jej owocami były czar śmierci, nektar oraz napój mana. Pogadałem z zamkniętym w klatce więźniem, zniszczyłem znajdującą się w sali obok linię produkcyjną nektaru, po czym nie zatrzymywany przez nikogo poszedłem do teleportu, którym tu przybyłam.

Królewski pałac znajdował się na samym zachodzie. Choć formalną władzę sprawował dawny król Phoros, wiadomo było, że jest on tylko pachołkiem Jagtery. Strażnikowi przedstawiłem się, mówiąc że zostałem tu zaproszony. Szybko trafiłem na arenę, gdzie miałem stawić czoła legionowi bestii. Potem przyszła kolej na wyzwanie do walki ukrytych za polem siłowym mutalidów. Zwiedziłem cały pałac, kasując m.in. siedzącego na tronie zielonego jaszczura. W komnacie obok wyposażyłem się w wyjęte z kufra smakołyki. Niebieski teleport przeniósł mnie do komnaty, w której spoczywała Jagtera. Dopadłem do tej góry mięsa i z bliska łupałem czarem śmierci. Zabrałem skarabeusza i czym prędzej pobiegłem na szczyt wzgórza, gdzie stał biały kufer. Umieściłem go w szczelinie. Czas Darkfall minął.

Micz






© 1994 Presto Studios Inc.

BURIED IN

W wieku XXI Ziemią wstrząsa zwiastowana od dawien dawna przez jasnowidzów apokalipsa. Trzecia wojna światowa, straszliwsza niż wszystkie poprzednie konflikty zbrojne razem wzięte, powoduje niemal całkowitą zagładę i radioaktywne skażenie planety. Ponad sto lat trwa odbudowa cywilizacji, korzystanie z ocalałych technologii, by w XXII ludzkość mogła wejść w erę Odrodzenia. Mocarstwa pozbawione broni nuklearnej decydują się na zawarcie rozejmu, wydaje się, że to początek długotrwałego okresu pokoju, stabilizacji i dobrobytu. Ale wreszcie nadchodzi rok 2308, kluczowa data w całej historii ludzkości. Wówczas to sprawdzają się domysły astronomów i fizyków teoretycznych poszukujących w kosmosie obcych form życia. Okazuje się, że nie trzeba było ich zapraszać; na niebieskiej planecie zjawiają się przedstawiciele przybyłej z pobliskiej galaktyki rasy Cyrollanów. Przybywają, by złożyć Ziemianom propozycję przystąpienia do Międzygalaktycznego Konsorcjum Istot Rozumnych, zostawiając do namysłu okrągłe dziesięć lat. W międzyczasie genialny fizyk Elliot Sinclair wymyśla patent na maszynę nazwaną później Pegassusem, która wykorzystując nieznane wcześniej własności czasoprzestrzeni, pozwala na wykonanie skoku w przeszłość bądź przyszłość. Ogólnoświatowy rząd pomny wynikających z tego niebezpieczeństw wydaje zakaz korzystania z Pegassusa, powołując do życia tajną agencję Temporal Protectorate, której cel zdefiniowano jako ochronę przeszłości. Najsłynniejszemu agentowi agencji, Gage Blackwoodowi, udaje się powstrzymać szatański plan Sinclaira zabójstwa ambasadora Cyrollanów. Ziemia przystępuje do Konsorcjum.

Mija kilkanaście lat. Gage okrzyknięty bohaterem ludzkości, nadal pełni rolę jednego z agentów Temporal Protectorate. Mieszka w skromnym apartamencie w Caldorii, pośród tysięcy wieżowców metropolii. Pewnego dnia pojawia się u niego tajemniczy gość z przyszłości, on sam o dziesięć lat starszy. Drugie „ja" Blakewooda przekazuje wiadomość, że ktoś próbuje go wrobić w przestępstwo związane z dokonywaniem zmian w czasie. Ktoś potężny tworzy w czasoprzestrzeni anomalie, co może skończyć się globalną katastrofą. Prawdziwy Gage Blackwood przenosi się dziesięć lat w przyszłość...

CZY DA SIĘ W TO POGRAĆ?

Na rynku mamy już całą plejadę tytułów określanych jako „filmy interaktywne" ludzież z mniejszą pompą jako „produkty multimedialne". Obecnie gry sięgające do technik filmowych, zawierające digitalizowaną mowę, stały się codziennością. Sukcesor MYST zatytułowany JEWELS OF THE ORACLE, sukcesor WING COMMANDER 3 – WC4 czekają już na swoją kolej. Na swoje pięć minut liczył też wydany jesienią zeszłego roku przez amerykańskie firmy SANCTUARY WOODS oraz PRESTO STUDIOS – JOURNEYMAN PROJECT 2: BURIED IN TIME. Kontynuacja tytułu, który w 1993 zyskał dużą popularność.

BURIED IN TIME zajmuje trzy płyty kompaktowe. Program działa podobnie jak poprzednik wyłącznie pod Windows. Animacje odgrywane są w miarę płynnie, co stanowi skok jakościowy w porównaniu z JOURNEYMAN PROJECT. Lecz nadal nie jest to jakaś nadzwyczajna prędkość pracy programu; po wydaniu komendy wciąż należy czekać kilka sekund na efekt.

Jako Gage Blakwood masz za zadanie odwiedzić cztery epoki, by w każdej z nich odnaleźć informację o przedmiotach, które okażą się później kluczowe do wykazania niewinności Gage'a. Najpierw średniowieczna twierdza Gaillard, w której trzeba odnaleźć miecz króla Artura. Potem wizyta w świątyni wojennej Majów Chichen Itza, w której w XV wisku znajdował się ukradziony następnie ze sprywatyzowanego w XXI wieku Luwru kufer. W międzyczasie m.in. wizyta w pracowni Leonarda da Vinci. Tam w środku nocy widać jakąś postać krzątającą się przy słabym świetle. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby postać nie miała na sobie kombinezonu używanego przez agentów Temporal Protectorate. Czyli zamiast mistrza Leonarda po jego pracowni kręci się gość z przyszłości. Albo kiedy indziej Gage odkrywa plamę krwi na rytualnym ołtarzu w Chichen Itza. Niby nic specjalnego, ale po dokonaniu skaningu ekspertyza brzmi jednoznacznie – krew jest syntetyczna. Kto w XV wieku znał coś podobnego? Takich smaczków jest w grze znacznie więcej. Potwierdza to tezę, iż fabuła stanowi bezwzględnie jej najmocniejszą stronę.

Poruszając się w czterech kierunkach, możesz również spoglądać w górę oraz dół. Całe środowisko gry składa się ponad 20 tysięcy statycznych obrazków, przeskok pomiędzy niektórymi lokacjami odbywa się poprzez najazd kamery. W tle lecą wspaniałe symfonie, niestety zupełnie niezależnie od tego, co się aktualnie dzieje – niczym orkiestra pozostawiona samopas. Przedmioty na ekranie są oznaczone, dodatkowo dysponuje się przyrządem Biochip Evidence, który automatycznie wykrywa wszystkie anomalie, czyli zniekształcenia continuum spowodowane przemieszczeniami w czasie. Przepraszam za taki język, ale zawsze gdy mowa o paradoksach czasowych, musi się wkraść choć odrobina bełkotu. No, bo przecież tak naprawdę Gage Blackwood działa na wariackich papierach – przenosi się np. milenium w przeszłość po to tylko by znaleźć młotek i potem użyć go kilkaset lat później – nie bądźmy jednak zbyt dociekliwi.

Szkoda, że autorzy z PRESTO STUDIOS nie pokusili się o stworzenie wielkiej epopei s-f, z pokazaniem świata przyszłości od kuchni: ludzi, maszyn, miast. Tutaj dokładnie widać, czego we współczesnych grach brakuje najbardziej i długo jeszcze brakować będzie. W BURIED IN TIME jest dobra scena, gdy dziennikarka przekazuje relację z jakiejś ulicy. Słychać prze-





















jażdżające samochody, szumią liście, rzucają na mur cienie. Czuć klimat. I gdyby jeszcze wyjść poza ten nieruchomy kadr, pokazać, co jest wokół! Stworzyć cały świat, a nie tylko pokazywać statyczne fotografie. Trzeba jeszcze trochę na to poczekać. Tymczasem zabawa w BURIED IN TIME pozostaje zajęciem wyłącznie dla przygodówkowych koneserów.

PORADY GAWĘDZIARZA

Gra łatwa nie jest, ale w sumie daje się ją skończyć w mniej niż 30 godzin, przyjmując, że ma się do dyspozycji podpowiedzi, a niektóre z nich za moment podam. Trudność będzie sprawiać odszukiwanie drogi wśród długich korytarzy, zwłaszcza gdy trzeba przy okazji szukać przedmiotów ukrytych pod sufitem lub leżących pod nogami. To sprawdzanie, które z elementów otoczenia są ważnymi obiektami, które zaś jedynie dekoracją,



może momentami doprowadzić do rozpaczy. Polecam bawić się w BURIED IN TIME wieczorem, bo za dnia nawet przy zasłoniętym oknie na monitorze mało co widać, zwłaszcza gdy właśnie zwiedza się jaskinie w Meksyku czy katakumby średniowiecznego zamku. Zjawisko tak zwanej nagłej śmierci występuje dość często, dlatego nie muszę chyba przypominać o częstym korzystaniu z opcji SAVE.

– Zszedłszy do sali projekcyjnej, dokładnie obejrzyj wszystkie reklamy, zapisz sobie numery firm dystrybuujących je. Potem z pomocą poczty zamów Translator Chip oraz Cheese Girl. Ten ostatni ser przyda się podczas lotu do położonego na Amarax laboratorium doktora Farnstaina, by użyć go w stanie zerowej grawitacji.

– Na Amarax najpierw należy odszukać wyrób

Presto Studios'95
PC WINDOWS 3 CB
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 5 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor
Mirage (PC CD) **189 zł**
70

sztucznej inteligencji, czyli udzielającego w trakcie rozgrywki podpowiedzi Arthura. W morderczym labiryncie idź P-N-P-N-L-N-L-L-L-N-P-P-N-L-N-P-N.

– Podczas ponownej wizyty musisz dojeżdżając na miejsce wagonikiem, odnaleźć i uruchomić dwa zawory „Mining Cycle" oraz „O2 extraction". Po drodze koniecznie podnieś pusty pojemnik na wodę. Generalnym celem w labolatorium jest odszukanie zielonej rzeźby Farnsteina.

– Podczas pierwszej wizyty w Gaillard podnieś strzałę z ciała martwego strażnika. Chodząc po murach, rozglądaj się za hakiem z liną. Z kuźni zabierz młotek.

– U Leona da Vinci po pierwsze należy z porozrzucanych w dużej pracowni części z pomocą młotka złożyć do kupy koło od katapulty. Z pomocą tej ostatniej przedostaniesz się na balkon, by tam zeskanować informacje dotyczące dokumentu Codex Atlanticus.

– Żaby w Chichen Itza zejść pod ziemię, trzeba na zegarze ustawić którąś z wymienionych u góry dat, ta odczytasz z pomocą Translator Chip. Potem wystarczy misę położyć w dłoniach posągu. Znaleziony na dole miedziany medalion trzeba przetopić na klucz w Gaillard.

– W Chichen Itza na ołtarzu trzeba położyć serce z pracowni Leonarda, wystukana na kufrze kombinacja związana jest ze ściennymi napisami w leżącej na powierzchni ziemi świątyni.

– W Culprit's Lair podczas wpisywania uzyskanego z plazmowego urządzenia kodu nie wciskaj klawisza ENTER.

– Będąc już w ambasadzie Krynn, gdy będziesz musiał brać przedmioty, zostaw jedynie Cheese Girl. Potem przybędzie Icarus, do teleportera wrzuć spalony fragment reaktora.

Micz




STONEK





Najdłużej robiona gra wszechczasów. Niespotykana dotąd w RPG grafika i muzyka. Rewelacyjnie opracowany starownik, pozwalający na pełne wczucie się w grę – rozwinięcia takich tekstów będziecie mogli przeczytać w każdej recenzji STONEKEEP, nawet w poniższej, ale chciałbym na początek podzielić się zgoła odmienną refleksją. STONEKEEP reklamowany był jako produkcja, która pochłonęła ponad 25 lat łącznej pracy zespołu autorów. Pracy, która poszła głównie na doszlifowanie szczegółów związanych z animacją digitalizowanych potworów. Ktoś złośliwy mógłby powiedzieć, że jest to gra zrealizowana w sposób poprawny, co prawda nie znajdzie się w niej niedoróbek, ale jednocześnie trudno nazywać STONEKEEP wytworem nowej generacji, bo tak naprawdę jest to LANDS OF LORE w wersji deluxe. Co chcę powiedzieć? To, że dopiero przy tak od początku do końca ułożonym produkcie, jakim jest STONEKEEP, zaczyna się dostrzegać niedoróbki w całej rzeszy wypuszczanych na chybcika innych gier i to nie odnosi się wyłącznie do gatunku role-playing. Takie gry jak STONEKEEP działają stymulująco na całą branżę, gdyż nakazują leniwym producentom poświęcić trochę więcej czasu grom, z których później korzystamy.



Mimo że pomysł gry powstał w INTERPLAY już w 1988 roku, to prace ruszyły dopiero cztery lata później. Ale to i tak daje okres produkcji, z którego długością mogą konkurować jedynie takie tytuły jak SEVENTH GUEST, Z, HEART OF DARKNESS czy DARKER. STONEKEEP był tuż tuż od wydania jesienią 1993 roku, w prasie publikowano już nawet reklamy, jednak decyzja została wstrzymana.

Od samego początku naczelną cechą powstającej gry miała być łatwa obsługa oraz pełnoekranowe okno akcji. Więcej walki oraz szukania wyjść z siatki korytarzy, kosztem handlu ze sklepikarzami czy rozmawiania z postaciami. Wszystko na poważnie, w klimacie gotyckim, bez wygłupów w stylu wyglądającego jak idiota Drana Draggore z EYE OF THE BEHOLDER. Jakie inne cechy ma ta gra, którą przedstawia się jako nowego giganta RPG?

Inwentarz można wywołać na boku ekranu, podczas wykonywania w nim operacji akcja na moment staje, atakujące potwory postępują fair i na moment zamierają. Walka jest dynamiczna, trzeba się cały czas przemieszczać. Ciosy mieczem zadaje się w sposób kojarzący się z ARENA i ULTIMA UNDERWORLD. Na dynamizm akcji wpływa również rewelacyjna muzyka, być może najlepsza, jaką zdarzyło mi się kiedykolwiek słyszeć w grach. Dźwięk jest krystalicznie czysty, odgrywane kompozycje pasują jak ulał do melancholijnego nastroju podziemnych korytarzy. To jaszcze nic, bo mowa przygotowana została w formie perfekcyjnej. Nigdy, ale to nigdy, nie słyszałem w grech tak dobrze zrobionych głosów.

Z drugiej strony wiadomo, że rasowy fan RPG każdą nową przygodę rozpoczyna zawsze od kilkugodzinnego analizowania wachlarza dostępnych bohaterów, testowania posiadanych na począt-

MARCO



Dawno tamu, kiedy nie wynaleziono jeszcze dowodów osobistych, demokracji ludowej i zasieków na granicach, świat był miejscem ciekawym. Choć życie ludzkie nie było wówczas w cenie, to patrząc na karty historii łatwo spostrzec jak często pojawiali się ludzie wielcy – których dokonania nie pozostawiały świata takim jakim był przedtam.



Nie wysyłał ich żaden komitet społeczny ani sejmowa komisja. Chociaż kości tysięcy śmiałków poniewierają się w najrozmaitszych zakamarkach naszego globu, ci którym się udało zyskali nieśmiertelność. Karty historii zapełniają ludzie nieprzeciętni: Kolumb, Magellan, Cook. To tylko wyjątki z długiej listy ludzi, dla których celem życia była nieustanne poszukiwanie – co też może być tam zaraz za horyzontam? W czołówce taj listy znajduje się Marco Polo.

MARCO POLO jest grą handlową co oznacza, że jest ona wyzwaniem dla twojej przedsiębiorczości i „nosa" do interesów. Jest także grą multimedialną, przez co musisz uważać, by bogactwo kolorowych filmików, obrazków i muzyki nie wpłynęło ujemnie na twą handlową żyłkę. Szczególne uznanie należy się twórcom gry za muzykę. Elektryzujące orientalne rytmy, inne niemal przy każdym odwiedzanym mieście, są ozdobą taj gry.

Podstawą gry jest handel i przygoda. Jako dowódca własnej karawany ryzykujesz własne gardło i sakiewkę, prowadząc ryzykowne interesy na dzikich i nie znanych Europejczykowi terenach Orientu. Handel to jednak nie wszystko. Warto czasem przysłużyć się możnym tego świata, wypełniając dla nich jakąś delikatną misję np. dyplomatyczną (no bo przecież nie nazwiemy tego szpiegostwem). Mając poparcie na dworach, staniesz się wartościowym partnerem do interesów. Co więcej, twa pozycja gwarantuje ci także bezpieczeństwo – nieroztropnie jest bowiem zadrzeć z ulubieńcem monarchy.

Marko Polo jak mało kto wie był naszym rodakiem – Marek z Polski, alias Polo.





Marko został pierwszym europejskim dealerem narkotyków



ku broni, szukania optymalnego rozłożenia przedmiotów w inwentarzu, czy rozszyfrowywania czynników, od których zależy wzrost statystyk postaci. W STONEKEEP czeka go od razu rozczarowanie, gdyż po pierwsze nie ma tutaj ani czegoś takiego jak kreowanie bohatera, ani tym bardziej złożone statystyki. Główny bohater, książę Drake, posiada jedynie podstawowe cechy (siła, zwinność, zdrowie) oraz umiejętności władania poszczególnymi broniami. W trakcie podróży znajduje się grzybki oraz napoje, które tymczasowo zwiększają wydolność bohatera. Z biegiem czasu spotyka się też różne postacie, ale ani razu nie można przeprowadzać z nimi dialogu, więc trudno raczej mówić o występowaniu Non-Player Character. Postacie, bądź to uwalniając je, bądź po prostu zbliżając się do nich, można włączać do drużyny, maksymalnie może być ona czteroosobowa. Czegoś takiego w RPG jeszcze nie było – podczas walki zespołu kierujemy wyłącznie poczynaniami Drake'a, zaś reszta walczy na własną rękę.

Wszystkich lochów jest dwadzieścia kilka, natomiast różnych scenerii tylko pięć. Poruszanie odbywa się metodą podobną najbardziej do LANDS OF LORE. Obracać się można oczywiście tylko w czterech kierunkach, lecz podczas kroku naprzód przejście pomiędzy dwoma położeniami odbywa się w sposób płynny. Na procesorze 486 wygląda to akceptowalnie i rzeczywiście niemal nie czuje się różnicy, iż to nie jest pełne 3D. Trzeba pochwalić pierwszorzędny automapping: rysowany jest wyłącznie zwiedzony fragment lochu (a nie wzorem RAVENLOFT i MENZOBERRANZAN od razu cała okolica), co powoduje, iż często dopiero po dokładnej inspekcji odkrywa się drzwi, wcześniej podczas patrzenia na mapę myśląc, iż jest to róg korytarza. W pozytywny sposób utrudnia to grę, nakazując być uważniejszym.

Na pierwszym poziomie Stonekeep trzeba znaleźć dziennik, w którym od tego momentu spisywane będą wszystkie ważne wiadomości. Na oczyszczenie pojedynczego lochu ze wszystkich kreatur potrzeba mniej więcej trzech godzin, co daje dość długi czas, jaki da się w STONEKEEP grać. Występuje sporo iluzorycznych ścian, zdarzają się sytuacje, że wpadłszy w pułapkę nie ma z niej wyjścia. Jest też jedna sytuacja, gdy trafiwszy do fortecy krasnoludów i podjąwszy z nimi walkę, traci się automatycznie szansę na pozytywne zakończenie całej przygody, gdyż jedynie znane ze swych kowalskich zdolności krasnale są w stanie wykuć potrzebny dalej klucz. Tak więc trzeba uważać, gdyż istnieją możliwości wpadnięcia w ślepy zaułek.

Sposób rzucania czarów opracowany został dość nowatorsko. Potrzebna do tego jest różdżka oraz runy. Różdżki o różnej

Interplay'95

PC CD 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 10 MB HDD
VGA ■ SD 16 ■ SD AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) **189 zł**

mocy magicznej otrzymuje się w spadku po zabitych czarodziejach. Umieszczone na porozrzucanych po lochach pergaminach runy trzeba najpierw przeczytać, potem zaś przenosi się na różdżkę i dopiero wówczas można rzucać zaklęcie. Każdy run to jeden czar, nie trzeba więc tak jak w DUNGEON MASTER składać ich z kilkusylabowych kombinacji. Wyjątkiem są runy Meta, które służą do zwiększania siły danej inkantacji. Na przykład zamiast jednej ognistej kuli wypuszcza się od razu trzy.

Mimo, że program pracuje w rozdzielczości VGA, zarówno wystrój lochów jak i monstra opracowane zostały znakomicie. Owady, małe złośliwe gnomy Sharga, węże, ubrane w bikini czarodziejki, prezentują się przekonywująco. Największe jednak wrażenie robi smok. Wyobraźcie sobie, że idziecie lochami, a tu nagle ciszę przerywa szuranie. Podchodzicie bliżej i bliżej, aż okazuje się, że to poruszający się po ziemi ogromny ogon... Gdzie indziej widać jego tułów, z przeciwnego krańca lochu wystaje głowa. Pomysł to całkowicie oryginalny.

Gra piekielnie wciąga, jej poziom trudności nie jest zbyt wysoki, ale nawet spece RPG nie będą mieli drogi usłanej różami. Absolutnie polecam STONEKEEP i to nie tylko ludziom, którym podobał się LANDS OF LORE czy EYE OF THE BEHOLDER. Produkt INTERPLAY zawiera bowiem to, co posiadały obie te gry razem wzięte, oraz sporo więcej. Rzecz jasna STONEKEEP wyskoczył od razu przed RAVENLOFT: STONE PROPHET w wyścigu po koronę najlepszego RPG roku 1995. Historię owego podziemnego miasta wraz z kompletnym rozwiązaniem oraz mapami opowiem za miesiąc, na razie zmierzcie się z grą bez żadnego wsparcia.

Micz



Na taki widok, miecz sam wyciąga się z pochwy...



POLO

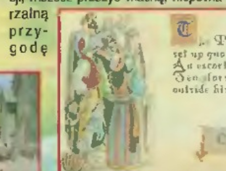
w egzotycznych realiach średniowiecznego Wschodu.

Parę użytecznych informacji:
– Ceny zmieniają się wraz z porami roku. Najwyższe są zimą, najniższe latem.
– W mieście, w którym wybuchła epidemia ceny spadają, na terenach objętych wojną – rosną.
– Najniższe ceny są w wioskach, wyższe w miastach, najwyższe w stolicach.
– Zawsze warto próbować wytargować niższą cenę, nie należy jednak przeciągać negocjacji.
– Nie utrzymuj zbędnych zwierząt jucznych – musisz je karmić niezależnie od tego czy dźwigają ładunek, czy nie.

Gra posiada regulowany stopień trudności, można więc przejść ją na najprostszym poziomie, ale na



Oscylując między robieniem zyskownych interesów a wypełnianiem jeszcze bardziej intratnych tajnych misji, możesz przeżyć własną, niepowtarzalną przygodę





Infogrames'95

PC CD 1 CD
386DX/25 ■ 2 MB RAM ■ 1 MB HDD
VGA ■ SD 16 ■ SD AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor
Mirage (PC CD) **136 zł**

prawdziwych tygrysów zawsze oczekuje opcja VERY HARD.

Oprócz samej rozgrywki warto zwrócić uwagę także na aspekty edukacyjne. Akurat w MARCO POLO nie ma się czym przejmować, są one tak dobrze wpasowane w grę, że sięgniesz po różne informacje nawet mimochodem, a jeśli temat zainteresuje cię bardziej, zawsze pod ręką będzie krótka encyklopedia dalekich krain, które zwiedzał Marko i wydarzeń, które działy się wokół niego.

Właściwie jest tylko jeden powód, dla którego gra skazana jest na nikłą popularność na naszym rynku. Wymaga otóż niezłej znajomości angielskiego, szczególnie w wysłuchiwaniu szczegółów misji, gdzie bardzo łatwo czegoś nie zrozumieć.

Oprócz narkotyków zainportował również do Europy: latawce, pizzę i disco polo.



Jeśli kogoś dziwi pewna nostalgia z jaką opisuję tę zdaje się przeciętną grę, niech otworzy książkę do historii: na początku są imiona bogów, następnie nazwiska ludzi, a na ostatnich stronach już tylko nazwy organizacji, komitetów i rządów. Jeszcze trochę, a uczyć się będziemy jedynie numerów seryjnych wybitnych komputerów i nazw programów jakie kierować będą życiem ogłupiałej ludzkości.

Pejotl





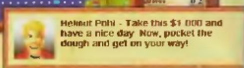


Najnowszy produkt firmy BLUE-BYTE niedawno jeszcze miał nosić nazwę THE GREAT RALLY. W trakcie prac autorzy zmienili tytuł, i tak powstała gra DR. DRAGO'S MADCAP CHASE, bardzo miła i przyjemna odmiana MONOPOLY.

W grze bierzemy udział w wielkim wyścigu organizowanym przez wyżej wymienionego doktora. Każda runda stawia przed zawodnikiem nowe wyzwanie – musi on dotrzeć do kolejnego miasta w Europie jako pierwszy. Po drodze można kupować nieruchomości, które odpowiednio zarządzane przynoszą efekty w postaci gotówki. Sama zaś runda to tradycyjny „rzut kostką" (tutaj rozwiązany jako jednoręki bandyta) i ruszenie pionkiem o kilka pól do przodu. Niby nic nowego, ale... STOP!

Ta gra jest śliczna i bardzo wciąga. Pamiętasz jeszcze jak grałeś ze znajomymi w MONOPOLY czy DYREKTORÓW na podłodze w swoim pokoju? Ja pamiętam... śmiech, nerwy, radość zwycięstwa i gorycz porażki. Pamiętam jeszcze jak podkradałem forsę z banku... ale to już inna historia. Po prostu zaproś znajomych do komputara i znowu, jak za starych czasów pęknie wam kilka godzin. I może być was nawet ośmiu!







DR. DRAGO'S MAD

Podobnie jak w staroszkolnym MONOPOLY występują zdarzenia losowe, wszelkiego rodzaju szansy i straty. Losując odpowiednie karty możemy utrudniać życie innym graczom (spotykają ich różne wypadki). Jednakże liczyć należy się z tym, że przeciwnik może również utrudniać nam życie. Cóż, sprawiedliwość na pierwszym miejscu.

Znowu podczas wyścigu wszystkim graczom przeszkadza Dr. Drago, który okazuje się zwykłym złodziejem. Zabiera karty, forsę i rozwala budynki, które do nas należą. Inni gracze także nie próżnują, liczy się tylko wygrana.

Opracowanie graficzne programu stoi na najwyższym poziomie z piękną, bardzo kolorową i ręcznie rysowaną grafiką oraz animacjami. Dźwięk znakomity, z muzyką AUDIO CD i mówioną prawie każdą sekwencją tekstu. Miłą dla gracza niespodzianką jest także znajdujący się w pudełku razem z grą doskonały joypad firmy QUICKSHOT, który w sklepie kosztuje ok. 50 zł. Obniża to koszt gry do ok. 70 zł, co

PANTHERS IN THE S

Prawie rok tamu (SS'20) przedstawiliśmy na naszych łamach grę TIGERS ON THE PROWL – taktyczną symulacje pola walki w II Wojnie Światowej. Mimo brzydkiej grafiki i braku dźwięku, był to niezwykle ambitny produkt. Próbował on precyzyjnie odzwierciedlić pole walki – widoczność, skuteczność sprzętu, różne rodzaje amunicji, morale jednostak, wszystko to zostało tu uwzględnione. Niestety, TIGERS odtwarzały wyłącznie starcia na Froncie Wschodnim. Nowa odsłona tej gry, czyli PANTHERS IN THE SHADOWS uzupełnia ten brak odtwarzając pola walk z drugiej strony kontynentu.

Strona graficzna i dźwiękowa nadal kuleje. Grafika została tylko nieco wygładzona, z wprowadzonymi kosmetycznymi poprawkami, lecz wciąż w ramach starej technologii. To co jednak najbardziej obchodzi maniaków strategii, czyli algorytmy walki, pozostały na wysokim poziomie. Podobnie zachowano dostęp do szczegółowej bazy danych o sprzęcie bojowym. Tabele przebijalności różnych rodzajów armat i pocisków to specjał jaki docenią maniacy gier wojennych, nawet jeśli sama gra nie zyska sobie ich przychylności.





Oczywiście, jak każda gra amerykańska, także i ta prezentuje walkę wyłącznie przez pryzmat sprzętu. Celność, pancerz, przebijalność pocisków, szybkość ruchu to według jankasów wszystko. Mimo, że au-

Blue Byte'95

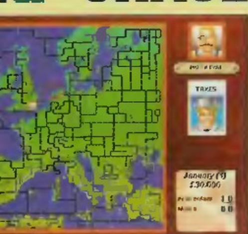
PC WINDOWS — 1 CD
386DX/33 ■ 8 MD RAM ■ 15 MD HDD
SVGA ■ SD 16 ■ SD AWE ■ GDS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) — 129 zł

jak na świeży zachodni produkt nie stanowi wiele.

Jedynym mankamentam gry, a traktowanym przez innych jako zaletę, jest konieczność grania pod Windows. Jeśli zaś Windows nie odstrasza, to Dr. DRAGO MADCAP CHASE jest grą, którą polecamy każdemu znudzonemu długaśnymi przygodówkami czy krwawymi mordobiciami.

John Zabiyaka

AP CHASE



Wargamer'95

PC — 1 dyskietka
386DX/33 ■ 4 MD GAM ■ 4 MD HDD
VGA ■ SD 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

HADOWS

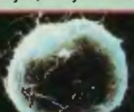
torzy umieścili tu parametr morale, to o jego ważności nie można się specjalnie często przekonać. Co jednak zupełnie nie przeszkadza, by sobie po prostu pograć.

Pejotl



KOSMOS







Na zielonej trawce pasły się pratchawce. Jeden mówi do drugiego: daj mi cewkę Malpighiego.



KOSMOS jest grą, przy której twój procesor nie będzie wył na szóstym biegu. Niewielka objętość i wymagania sprzętowe to nareszcie chwila oddechu po sześciokompaktowych molochach. Fabuła gry jest prosta: wokół pewnej gwiazdy



krąży sześć planet. Na jednej z nich rozwinęło się życie i jak to w takich bajkach, bywa marzy ono o podboju kosmosu. Kierując swoją połową życia tj. jedną z dwu korporacji naukowo-technicznych, masz za zadanie zbadać i skolonizować pozostałe planety.

Zaczynasz swoją misję na pierwszej z planet i masz za zadanie dotrzeć do najbliższej gwiazdy przed twoim konkurentem, będącym podobnie jak ty, prezesem galaktycznego konsorcjum. Ostatecznym celem gry jest wystrzelenie statku międzygwiezdnego.

Rozwiązania i koncepcje są podobne do klasyków gatunku i stosują najlepsze, sprawdzone warianty na tyle ciekawie, że nie można przyczepić się o plagiat, do niedawna tak powszechny. Podobnie, jak w MASTER OF ORION kolonizujemy nowe planety, tak jak w CIVILIZATION wymyślamy nowe technologie, które w fabrykach zaopatrzonych w wydobyte surowce zamieniamy na gotowe produkty.

W trakcie rozgrywki do twoich zadań należy rozbudowa bazy na planecie, gospodarowanie surowcami, kierowanie statkami kosmicznymi, decydowanie o kierunkach badań naukowo-technicznych oraz przyjmowanie zleceń rządowych. Jak więc widać jest tu wystarczająco dużo komplikacji dla niebanalnej rozgrywki. Chociaż nie należy spodziewać się tu cudów, to jednak gra oferuje dostateczny stopień komplikacji i jest dostatecznie spójna, by zainteresować spore grono niewybrednych stratagów. Graficznie KOSMOS odstaje bowiem od zachodnich gier tego typu. Różnica jakości jest jednak na mój gust nieco za duża. Sądzę, że autorzy mogli jeszcze nieco popracować, by KOSMOS zaczął przypominać grę na PC, a nie jak w tej chwili na wczesną Amigę. O dźwięku też lepiej nie wspominać.

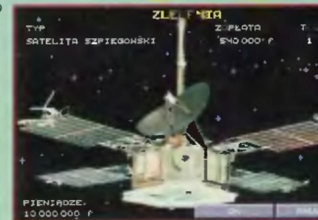


Mimo, że pierwsze zetknięcie się z tym produktem jest niezbyt zachęcające, to KOSMOS jest grą wartą uwagi. Polecamy go graczom o mniej zamożnej kieszeni i o nie wygórowanych wymaganiach stawianych grom strategicznym. Ot „typowa" polska gra, ze wszystkim co się za tym określeniem kryje, jednak mimo zgrzebnego wykonania KOSMOS to dobry pomysł, który został przejrzyście i jasno zrealizowany.

Pejotl

L.K. Avalon'95

PC DOS — 2 dyskietki
386DX/33 ■ 2 MD RAM ■ 5 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Mirage (PC) — 36 zł
Za: dobry pomysł i przyzwoita realizacja
Przeciw: niski poziom trudności, kiepska grafika





BATTLEGROUND ARDENNES

Wydawało się, że otwarcie przez Aliantów drugiego frontu podczas II Wojny Światowej po latach przygotowań, nie będzie obfitowało w dramatyczne dla sprzymierzonych wydarzenia. Stało się to pewnikiem po opanowaniu znacznej części Francji i Paryża.

Niestety, nasz dzielny fuehrer szykował niedoświadczonym i zbiurokratyzowanym armiom sprzymierzonych wielką niespodziankę. 16 grudnia 1944 r. trzy armie niemieckie rozpoczęły triumfalny marsz na zachód w kierunku Mozy i Antwerpii. Najlepsi z najlepszych, żołnierze Waffen-SS i grenadierzy Mantauffel'a, parli naprzód rozganiając żółtodziobów ze 106 i innych amerykańskich dywizji. Zła pogoda, częściowy niedowład dowodzenia, błędy w planowaniu operacyjnym i olbrzymia przewaga techniczna Anglosasów złamały ostrze uderzenia. Do 28 stycznia 1945 r. Niemcy zostali w komicznym przeciwnatarciu sprzymierzonych zepchnięci na pozycje wyjściowe.



Wstawki fotograficzne jako żywo przypominają „Czterech Pancernych” lub „Historię dla kl. VIII”.

Obfitująca w dramatyczne momenty bitwa była wielokrotnie tematem gier planszowych i komputerowych. Któż nie grał w TIGERS IN THE SNOW na starej Atarynce. Firma TALON zaklęła starcie w płytkę CD opierając się na schemacie klasycznej planszówki. Są więc heksy, etapy gry, wyniki walk bazujące raczej na morale oddziału aniżeli na jego stratach liczebnych.



Ci młodzi faszyści nie wiedzą jeszcze, że Hitler kaput!

BATTLEGROUND ARDENNES została opracowana bardzo starannie. Do dyspozycji gracza przygotowano 26 scenariuszy rozgrywających się na trzech obszarach: STOUMONT, BASTOGNE i CLERVAUX. Niestety brak jest wariantu całej kampanii co można wytłumaczyć faktem, iż jeden etap gry równa się 10 minutom. Nawet czterodniowa operacja zawierałaby się w 576 etapach. Ma to kto by to wytrzymał.

W walce uczestniczą plutony piechoty, czołgów, artylerii. Bogactwo sprzętu usatysfakcjonuje najwybredniejszych. Dla bardzo znudzonych lub tych, którzy polubili gry rozgrywane figurkami, autorzy przygotowali kolejny smaczek. Po powiększeniu planszy ukazują się trójwymiarowe sylwetki sprzętu, piechoty, samolotów. Gdy doda się do tego bardzo dobrze dobrany dźwięk (gdy strzela piechota – to słychać, że to piechota – nie można pomylić z moździerzami lub artylerią) i sugestywne wybuchy można się poczuć jak w centrum zaciętych walk. Posiadacze kart stereofonicznych muszą uważać jeżeli zamieszkują wspólnie z weteranami wojennymi – przelatujące pociski są niesamowita, wrażenie jest piorunujące – przez twój pokój po prostu coś przelatuje.

Dla znudzonych 26 gotowymi scenariuszami przygotowano bardzo porządny i prosty w obsłudze edytor. W porównaniu z edytorem w TANKS czy WARLORDS 2 brakuje mu co prawda możliwości generowania własnej, nowej mapy, ale za to sterowanie nim jest prawie intuicyjne. Gracz może dowolnie edytować całe dywizje, pułki,





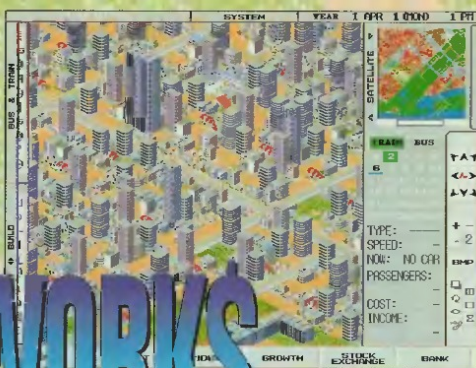


Antonio Vivaldi „Cztery pory roku”





TalonSoft'95
PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 4 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
70



A4 NETWORK$

A4 NETWORK$ to gra ekonomiczna symulująca działalność wielkiej korporacji transportowej. Podstawą gry jest budowanie i zarządzanie siecią transportową wielkiego (a czasem mniejszego) miasta. Działalność prowadzonej przez gracza firmy ogranicza się do rozbudowy transportu drogowego i kolejowego, chociaż umożliwia wkroczenie także w inne dziedziny businessu, takie jak obrót akcjami czy spekulacje na rynku nieruchomości.

Działasz w twardych kapitalistycznych realiach, przy nader ograniczonym kredycie, silnej presji rynkowej i jednocześnie przy socjalistycznych 50% podatkach. Wszystkie swoje płatności musisz regulować terminowo, a oprocentowanie kredytów i wysokość podatków nie podlegają żadnym negocjacjom. W początkowej fazie gry nie stać cię na błędną decyzję. Ot jakaś mała kolejka, kilka autobusów, drobna spekulacja na giełdzie. Dopiero po jakimś czasie będziesz mógł pokazać kto rządzi rynkiem: budowa portu lotniczego, kolejki magnetycznej czy superszybkich kolei TGV EUROPE i MAG-LEV.

Do wyboru masz dziesięć scenariuszy, z czego większość rozgrywa się w już rozbudowanych miastach. Są one wymarzonym miejscem do rozbudowy własnego bussinessu, lecz bardziej interesujące może być zajęcie się niewielkim osiedlem (jak np. SEATTLE czy GOETEBORG) i sterowanie jego rozwojem. Daje to wrażenie gry w SIM CITY, lecz jest bardziej intrygujące, gdyż miasto rozwija się samo – twoje decyzje generują tylko pewne warunki ogólne, ale dokładny rozwój zabudowy jest nie do przewidzenia. Dzięki temu gra zbliżona jest bardziej do życia. Tym bardziej, że budowa torów i kupowanie pociągów to nie wszystko. Jak w realnym świecie możesz podejmować także inne działania: zaciągać pożyczki, obracać akcjami, a co najciekawsze, zajmować się handlem nieruchomościami. Wykupione za bezcen grunty, mogą ci z biegiem czasu przynieść spory dochód.

PLUSY I MINUSY

Mimo pewnych uproszczeń, A4 NETWORK$ łączy niebanalny tamat z dobrze przemyślanym interfejsem użytkownika, szkoda tylko, że oprócz gotowych scenariuszy nie przewidziano generatora map, takich jak w SIM CITY czy TRANSPORT TYCOON.

Niezła oprawa graficzna, na którą składa się izometryczna mapa i system rozwijanych menu stanowią miłe i funkcjonalne środowisko. Rozwinięcie fabuły gry ponad prostą budowanie dróg i przystanków także świadczy na korzyść A4 w stosunku do pokrewnych gier, jak np. TRANSPORT TYCOON. Dodanie w odpowiednich miejscach ułatwiających grę elementów, takich jak automatyczne tworzenie rozkładu jazdy, zwiększa miodność gry pozwalając skupić się na strategii, a nie klikaniu myszą. Negatywne są natomiast uproszczenia w postaci jednokierunkowych ulic i torów kolejowych, co tworzy niepotrzebne zamieszanie i konieczność budowy dwa razy większej niż potrzeba pajęczyny dróg.

Pejoll

Infogrames'95

PC DOS	1 CD
386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 30 MB HDD	
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GDS ■ MIDI	
Autoryzowany dystrybutor	
Mirage (PC CD)	128 zł



bataliony, kompanie – a o ich historyczny skład zatroszczy się już komputer.

BATTLEGROUND ARDENNES to kolejna z serii gra przeniesiona żywcem ze świata planszówek. Na jej, i nie tylko, przykładzie widać, że mariaż myśli i techniki owocuje nawet baz wymyślnych sztuczek, barokowej oprawy i hollywoodzkich chwytów. Widać w niej nie tylko dbanie o gracza ale i entuzjazm autorów gry i ich emocjonalne podejście do tematu, co zawsze zapowiada niezłą gierkę na długie zimowe wieczory.

Berger



Propaganda, polityka... – wojna to kurestwo!



CAESAR

Ani starożytny Egipt, ani w rzeczy samej barbarzyńska Grecja, nie przyprawiają zwykłego człowieka o taki dreszcz emocji jak starożytny Rzym. To miasto pastuchów i rolników wyrosło na mocarstwo europejskie, którego rozmiarów terytorialnych, potęgi ekonomicznej, wojskowej i kulturalnej nie udało się już nikomu powtórzyć.

Współczesny odbiorca dawnych dziejów patrząc na Rzym postrzega tylko potęgę cesarstwa. Prawda jest jednak inna. Wielkość Miasta zbudowali ludzie z czasów Republiki. To oni w ciężkich walkach, zakładając kolonie i faktorie handlowe dotarli do Syrii, Egiptu, Afryki, Galii i innych krain. To im, ciemnym chłopom i chciwym kupcom, poświęcono grę CAESAR 2.

Któż z nas nie zagrywał się swego czasu w wydaną w 1993 r. przez IMPRESSIONS SOFTWARE grę CAESAR wraz z jej dodatkiem COHORT. Prosta zasady, atrakcyjne ikonki i zharmonizowany poziom komplikacji spowodowały, że gra ta stworzyła swoisty standard cieszący się znaczną popularnością.

W dobie powtórek i braku nowych rozwiązań bardzo dobrym pomysłem było stworzenie przez SIERRĘ we współpracy z IMPRESSIONS nowej wersji CAESAR'a. Zmiany nie ograniczyły się tylko do kosmetycznych posunięć. Obok nowych, świetnych dźwięków oczom gracza ukazuje się realny, niemalże trójwymiarowy, bardzo kolorowy obraz starożytności. Autentyczna architektura i wspaniała grafika tworzą fantastyczne tło do ekonomiczno-militarnych zmagań. Niebagatelną rolę w nowej wersji odgrywa fakt, że zmieniono interfejs obsługi, pozostawiając w miarę możliwości stary układ sterowania grą, ale zmieniając przy tym ta miejsca, gdzie gracz sobie poprzednio nie radził. Dość powiedzieć, że sterowanie grą jest teraz bardzo naturalne i intuicyjne co przy świetnym HELP'ie i możliwości nauki w trybie TUTORIAL powoduje, że gracz może skupić się tylko i wyłącznie na taktyce rozgrywki.



I AM CAESAR

Gra rozpoczyna się grubo przed narodzeniem Chrystusa. Jest więc sporo czasu by przygotować podwaliny wielkości historycznego Cezara i Augusta. Celem gracza jest zostanie cesarzem (tu trochę przesadzono – wodzom Republiki śnił się co najwyżej tytuł króla). Przez kolejne lata wybierając kolejne prowincje (a w nich rządząc dodatkowo miastam prowincjonalnym) zyskujemy na znaczeniu. W zależności od poziomu trudności, by zostać cesarzem należy dobrze gospodarować od 3 do 20 prowincjami. Dla mniej ambitnych lub dopiero uczących się polecam opcję zarządzania jednym miastam – ot, taki mały prowincjonalny rządca, o którym słychać tylko z okazji nie zebrania wystarczającej ilości pieniędzy z podatku.

Tak jak w CAESAR, namiestnik prowincji musi dbać o cztery filary powodzenia prowincji: EMPIRE (ogólny rozwój prowincji, drogi, targi, porty), PEACE (bezpieczeństwo prowincji, forty, odpieranie ataków wroga), PROSPERITY (stabilny i ciągły rozwój, dodatni dochód), CULTURE (rozwój nauki i sztuki – głównie przez budowle). Na różnych poziomach należy osiągnąć różny poziom rozwoju. Do kolejnej prowincji przechodzi się po spełnieniu każdego z warunków osobno oraz po osiągnięciu wymaganego sumarycznego wskaźnika. Gracz, którego prowincja przynosi znaczne dochody może odłożyć objęcie nowej posady na 10 lub 25 lat, aby zarobić nieco forsy. Jest to przydatne na wyższych poziomach.

LAND, MOJ LIUBIMYJ

Zarządzanie na poziomie prowincji jest w miarę proste. Należy zbudować port w bliskości strzałki prowadzącej do innego akwenu. Przy porcie dobrze jest wystawić stocznię, magazyny i obóz koncentracyjny dla robotników. Warto także zbudować przy mieście znajdującym się na krańcu mapy targ z megazynami i takimż obozem koncentracyjnym. Jeżeli kogoś łaskocze w kieszeni, to można pokusić się o wybudowanie kopalni, gospodarstw rolnych czy kamieniołomów. Nie należy jednak przesadzać. Inwestycje powinny być powiązane z możliwością inwestowania w samym mieście.

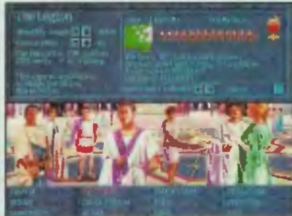
Jednak najważniejszymi sprawami w prowincji jest połączenie drogami w miarę możliwości wszystkich mieścin z głównym miastem oraz wybudowanie przynajmniej jednego fortu (ich liczba zależy od zegrożenia prowincji najazdami hord barbarzyńców) usytuowanego w pobliżu miasta, ale także ważnego targu. Istnieje też możliwość budowy wału granicznego, który będzie zatrzymywał wroga do czasu nadejścia armii rzymskiej.

BUDOWANIE CITY

Budowę miasta zaczynamy od wizyty na Forum. Znajdują się tam różne







postacie, z których wybieramy plebejusza i dajemy mu tyle szmalu by starczyło na wynajęcie robotników do obsługi miasta, inwestycji w prowincji (po 30 na przedsięwzięcie) i ewentualnie jako procarzy do armii.

U centuriona załatwiamy formalności związane z naborem żołnierzy najemnych i poborowych, a tam gdzie można również wystawiamy auxilia (czyli wojska pomocnicze złożone z ludności podległej). Wyznaczamy także jak duży napływ nowego mięsa będzie kierowany do poszczególnych kohort (1 kohorta = 1 fort).

Teraz można przystąpić do zabawy w dom. Przede wszystkim ludziom potrzebna jest woda. Dzięki mapce w lewym górnym rogu możemy na bieżąco kontrolować sytuację w każdej dziedzinie życia miasta. Oprócz wody musi istnieć centrum administracyjne, łaźnie, teatry, place targowe, świątynie, prefektury miejskie, szkoły itp. Wszystko to należy wybudować w pobliżu domów dbając przy tym by ziemia miała wysoką wartość (najlepiej puste miejsca zabudowywać przy pomocy SHRINE). W wypadku natarcia barbarzyńców na miasto najlepsze okazują się mury miejskie i koszary.

POLE BITWY

Do bitwy dochodzi gdy niedobrzy ludzie wkroczą do twojej prowincji, gdy ty chcesz opanować krnąbrną wioskę lub gdy rozochoceni twoją bezczynnością mieszkańcy takiejż osady wyślą swych plugawych synów na rabunek.

Bitwę można rozegrać automatycznie lub dowodząc osobiście. Najważniejsze to mieć przewagę liczebną. Wbrew pozorom Rzymianie rzadko walczyli z liczniejszym przeciwnikiem. Sterowanie w bitwie jest banalne, trzeba tylko strzelać jeśli ma się oddziały strzelcze i wybrać odpowiedni szyk dla niezwyciężonych legionów.

JAK WYGRAĆ?

Przede wszystkim nie wolno przeinwestować. Przy odrobinie cierpliwości wszystkie wskaźniki będą same powoli rosły nawet przy braku nowych inwestycji. W mieście nie należy budować wszystkiego od razu, tylko po trochu, tak by sprawić wrażenie ciągłego rozwoju.

Ważny jest też bilans miasta (na Forum jest gość od skarbca – u niego dowiesz się czy nie jesteś na minusie). Gdy jest dodatni zarabiasz na mieszkańcach, a jeżeli postawiłeś w mieście fabryczkę to masz i dochody z przemysłu.

Gdy do końca skali PROSPERITY brakuje kilku procent, można maksymalnie podwyższyć wszystkie podatki. Awans murowany, a ewentualna ucieczka ludności mało nas już wtedy interesuje. Niech się martwi następca. W zaawansowanych wariantach goni nas wszak konkurent – Pomponiusz (tfu – Pompejusz) Wielki.

Czasem dobrze jest także dawać podarki samemu imperatorowi. Może obniży podatki, zaliczy nas do swojej rodziny lub puści w niepamięć brak odpowiedzi na prośbę o kolejną porcję daniny z bogactw naturalnych prowincji.

A HISTORIA SOBIE

Trzeba przyznać – gra jest zrobiona świetnie. Rzadko kiedy spotyka się tak przyjacielski i przez to niezauważalny interfejs. Sterowanie nie sprawia najmniejszego kłopotu. Również grafika jest wspaniała – dzięki niej możemy zobaczyć wiele zabytków świata starożytnego i poczuć się jak w rzeczywistym mieście. Ubarwiają to również o wiele przyjemniejsze niż w poprzedniej wersji dźwięki. Kolejną zaletą gry jest programowe połączenie sfery ekonomii i pola bitwy.

Należy jednak zaznaczyć, że zarówno pomysł gry jak i wszelkie zastosowane odniesienia do przeszłości w żaden sposób nie mają nic wspólnego z Republiką IV wieku p.n.e. System tworzenia armii, rozwój prowincji, zarządzanie kolejnymi prowincjami, walka o tytuł imperatora to czysta fantazja w odniesieniu do tego okresu. Gdyby zmieniono oznaczenie czasu na okres cesarstwa, nie byłoby już tylu wątpliwości.

Berger

Sierra'95

PC WINDOWS	1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 28 MB HDD	
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI	
Autoryzowany dystrybutor IPS Computer Group (PC CD)	zapowiedź: styczeń

JUDGE DREDD



Potężni, zakuci w stal, siejący postrach wśród wyrzutków społeczeństwa – to Sędziowie. Świat w roku 2138 nie przypomina naszego. Ludzkość gniecie się w miastach-molochach, przestępczość kwitnie, starożytne metody egzekwowania prawa stały się przestarzałe. Sprawiedliwość została ograniczona do swego zbrojnego ramienia. Sędziowie są szybcy, bezwzględni, cały kodeks cywilny, prawny, prawo o ruchu drogowym mają w małym palcu... I'm the Law!



Jak każe stary zwyczaj, zaraz po nakręceniu wersji kinowej, przyszła pora na konsolową. Scenariusz gry w porównaniu z filmem nieco zmieniono, nie rzuca się to jednak aż tak w oczy, zwłaszcza, jeżeli przyjrzymy się innym tego typu grom, które z filmem mają jedynie wspólny tytuł. Musisz więc ocalić cały świat (choć trzeba przyznać, że niewiele go zostało) przed Rico – twym bratem-bliźniakiem z tej samej probówki, ex-sędzią, obecnie psychopatą.

Przed tobą trzynaście poziomów odkrywania prawdziwej twarzy otaczającej cię rzeczywistości. W wykonaniu twej misji jedynym towarzyszem będzie Lawgiver – wielozadaniowa, sterowana głosem, kodowana DNA broń, świetnie nadająca się do zaprowadzania porządku. Na swojej drodze napotkasz wielu wrogów. Jak na Sędziego przystało, nie będziesz miał problemów z podciągnięciem ich pod właściwy paragraf. Wyrok jest tylko jeden – winny. Wystarczy przełączyć Lawgivera na coś mocniejszego i odesłać kolesia w zaświaty.

Poruszasz się w całkiem nieźle wykonanym świecie. Tło może nie jest cierpliwie renderowane na stacjach graficznych, ale i tak pokazuje co to znaczy kawał dobrej roboty. To samo tyczy się Dredda i jego kumpli z przeciwnej strony barykady. Nasuwa się natomiast jedno spostrzeżenie – chłopcy z ACCLAIM chyba za długo grali w ALIEN 3 – mamy tutaj prawie identyczny rozkład ekranu, zakres ruchów, styl animacji... Ale co tam, nie jest wstydem korzystanie z dobrych wzorców.

Zdecydowanie irytuje za to brak regularnego podawania kodów. Aby zdobyć kod trzeba odnaleźć symbol dyskietki. Często jednak nie znajdujemy go przed utratą ostatniego życia, a wtedy wiadomo – pięćdziesiąte przechodzenie tych samych korytarzy, nuda i smutek. Myślę jednak, że prawdziwym maniakom nie będzie to przeszkadzać. I nie rozczarują się oni wchodząc w skórę Sędziego z Megacity One szybko i efektownie rozstrzygającego problemy prawa.

PooH

ACCLAIM'95, 1 gracz, ocena: 59%



Obie gry otrzymaliśmy z firmy CMR DIGITAL

POCKY & ROCKY 2





W słonecznej Japonii nadszedł dzień dożynek. Roześmiani chłopi zeszli z pól ryżowych aby świętować koniec żniw. W balandze brała także udział, przybyła specjalnie z Księżyca na tę okazję, księżniczka Luna. Niestety, okrutny los pod postacią Dynagona – władcy Wyspy Demonów sprawił, że księżniczka została porwana, osadzona w miejscu odosobnienia i traktowana zdecydowanie niezgodnie z jej pozycją społeczną. Aby ukrócić te niesprawiedliwości klasowe, rada wioski w drodze głosowania wyznaczyła Pocky'ego na najbardziej nadającego się do roli obrońcy czci niewieściej. Przydzielono mu pomocnika, udzielono błogosławieństwa na drogę i zamknięto za nim bramy wioski. Z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku wieśniacy mogli kontynuować świętowanie.

Biedny Pocky został sam. No niezupełnie. Jako się rzekło do towarzystwa miał pomocnika, mocny kij bojowy i odrobinę magii. Na początku gry możesz przejść przez krótki kurs obsługi joypada – polecam. Następnie wybierasz towarzysza podróży (początkowo możesz wybierać tylko pomiędzy trzema – miśkopodobnym stworzeniem, ninją i miotaczem bomb, później do twej drużyny dołączą nowi chętni, aż do robota bojowego włącznie) i w drogę. Graficzka klasyczna (jak to manga), muzyczka przyjemna – eksplorowanie kolejnych poziomów przebiega w sposób lekki, łatwy (no, bez przesady) i przyjemny. Po drodze, jak zwykle, napotykasz całą masę przydatnych gadżetów – dopalacze magicznych kart (twojej podstawowej broni), pieniądze, stroje ochronne (czy ktoś mógłby mi wyjaśnić, co oznaczają w japońskiej symbolice królicze uszy? dlaczego niby ma to chronić przed ciosami?). Niezłym pomysłem jest możliwość wcielenia się w swego towarzysza – w zależności od jego tożsamości zostajemy wtedy obdarzeni specjalnymi zdolnościami, takimi jak otwieranie zamkniętych skrzyń, latanie, skakanie, dźwiganie ciężarów i inne. Na końcu każdego poziomu czeka na ciebie strażnik – wysłannik Dynagona, usiłujący w dość perwersyjny sposób zatruć ci miłe popołudnie. A gdy już pokonasz wszystkie przeciwności losu, dotrzesz do samego władcy Wyspy Demonów i skopiesz mu tyłek, to... idź spać synku, już świta.

PooH



Natsume'95, 1/2 graczy, ocena: 75%



CZY WIECIE, ŻE...

- Pierwsza piątka gier na CD (wszystkie platformy, w tym i PC CD) w Anglii według sprzedaży:
  1. TEKKEN (Playstation)
  2. DESTRUCTION DERBY (Playstation i PC CD)
  3. STRIKER'96 (Playstation)
  4. FIFA SOCCER'96 (PC)
  5. WIPEOUT (Playstation i PC CD)
- Pierwsza piątka gier na cart'ach (wszystkie platformy) w Anglii według sprzedaży:
  1. FIFA SOCCER'95 (MegaDrive i SNES)
  2. MORTAL KOMBAT 3 (MegaDrive i SNES)
  3. KILLER INSTINCT (SNES)
  4. THEME PARK (Jaguar, MegaDrive, SNES)
  5. DOOM (Jaguar, SNES, SEGA 32X)
- Europejskie statystyki (liczba sprzedanych superkonsol przed gwiazdką 1995) podają:
  ATARI JAGUAR: ok. 60 tys.
  SONY PLAYSTATION: ok. 200 tys.
  SEGA SATURN: ok. 100 tys.
- Chip Hermann, wiceprezydent SONY COMPUTER ENTERTAINMENT U.S mówi, że w USA liczba sprzedanych PLAYSTATION i SATURNÓW ma się jak 6 do 1. Potwierdzają to zachodnie specjalistyczne pisma zajmujące się przemysłem komputerowym. W samej JAPONII liczba sprzedanych PLAYSTATION to „trochę" powyżej 2 milionów.

gry tv & konsole

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Witajcie w swiecie konsol! Od dłuższego czasu nosiliśmy się z zamiarem pisania o nich, zwłaszcza, że w naszym kraju stają się one coraz bardziej powszechnym zjawiskiem.

Może na początku niektórym przyjdzie ciężko to przeżyć, ale konsole są super i pełnią pierwszoplanową rolę w światowym przemyśle growym. W żadnym wypadku nie należy kojarzyć ich tylko z wszechobecnym w Polsce ośmiobitowym Pegasusem i Atari 2600. Obecne konsole to potężne maszyny z niesamowitymi możliwościami. Staraliśmy się je wam przybliżyć w poprzednich numerach (PLAYSTATION – SS'17, CD32 – SS'28, 3DO – SS'29, JAGUAR – SS'31.

Zaczynamy z SONY PLAYSTATION, SUPER NINTENDO, ATARI JAGUAR i AMIGA CD32. O ile PLAYSTATION jest ciągle u nas nowością, dwie ostatnie zdążyły wypracować już sobie pozycję na polskim rynku. Wiemy o tym zarówno z informacji o sprzedaży dostarczonych nam przez dystrybutorów, jak i z licznych listów, które piszecie do nas. Jeśli pojawi się taka potrzeba, rozszerzymy dział o starsze konsole (SEGA MEGADRIVE, NINTENDO GAMEBOY itp.).

Jeśli chodzi o sposoby oceniania gier, recenzenci będą patrzeć pod kątem możliwości danej konsoli i porównywać gry do gier konsolowych, a w żadnym wypadku do gier na PC czy na Amidze. Takie porównania mogą występować jedynie, gdy dana gra występuje w wersji na konsole i komputery.

Ze swojej strony chciałbym jeszcze dodać, że zawsze fascynowały mnie gry przede wszystkim ZRĘCZNOŚCIOWE, których jak wiadomo konsole posiadają ogromny wybór. Od samego początku także śledziłem rozwój zarówno PLAYSTATION jak i JAGUARA, o których mam przyjemność pisać. I jeszcze jedno. Od kiedy wszedłem w posiadanie pierwszej konsoli, to już tak bardzo nie chcę grać na komputerze.

Gulash

CZY WIECIE, ŻE...

● Objawił się OFICJALNY DYSTRYBUTOR SONY PLAYSTATION w Polsce! Została nim firma LANSER z Elbląga. Sprzedaż konsol i towarzyszącą jej kampanię reklamową firma rozpoczyna od stycznia. Oficjalna cena konsoli i oprogramowania nie jest jeszcze znana, ale wiadomo, że „polskie" PLAYSTATION będzie posiadać instrukcję w naszym języku oraz 20 tytułów gier dostępnych w chwili startu. Najprawdopodobniej za miesiąc testować będziemy „polską wersję" konsoli na łamach SECRET SERVICE, razem z kartą pamięci pozwalającą na zapisywanie savegame'ów i oczywiście nowymi grami.

Kontakt: LANSER, ul. Skrzydlata 1A 82-300 Elbląg, tel. (050) 33-93-65

● Autoryzowanym dystrybutorem ATARI JAGUAR jest firma MIRAGE SOFTWARE. JAGUARA testujemy w tym numerze w dziale sprzętowym, zaczynamy też pisać o grach.

Kontakt: MIRAGE SOFTWARE ul. Gen. Abrahama 4, 03-982 Warszawa, tel. (022) 671-77-77

JAGUAR jest w tej chwili jedyną w Polsce konsolą z pełną homologacją – nie zakłóca urządzeń radiowo-telewizyjnych.

● W tej chwili dostępne konsole nowej generacji to ATARI JAGUAR, SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN. Wszyscy czekają na ruch NINTENDO; firma zamierza zaprezentować swe nowe dzieło noszące nazwę ULTRA 84 lada dzień. Gry dla ULTRA 64 mają być – podobnie jak początkowo dla JAGUARA – na cartridge'ach. NINTENDO podało zaskakującą wiadomość: dla ULTRA 54 konstruowany jest specjalny modem i cartridge zawierający program do obsługi Internetu. Czegoś takiego konsole jeszcze nie widziały!

● NINTENDO nadal pozostaje największym koncernem zarabiającym pieniądze na grach komputerowych. Do końca listopada 1995 roku firma sprzedała ponad MILIARD (czyli 1.000.000.000) cart'ów z grami. To znaczy, że od wczesnych lat osiemdziesiątych kiedy wydali pierwszą grę (naturalnie z serii MARIO) sprzedają trzy gry na sekundę, przez całą dobę, bez przerwy od 12 lat. Statystyki dotyczą trzech konsol: NES'a (50%), SNES'a (27%) i GAMEBOY'a (23%).

● O rynku CD-32 w Europie praktycznie nic nie wiadomo! Postaramy się jednak coś wyszperać do przyszłego numeru.

● SuperNowości i SuperPrzeboje na zachodzie: (E) – EUROPA, (UK) – Wielka Brytania, (J) – Japonia,(GER) – Niemcy, (CŚ) – Cały świat.
DOOM dla PSX – 120 tys. sprzedanych pierwszego dnia (tylko na wcześniejsze zamówienia, E).
LONE SOLDIER dla PSX – 55 tys. pierwszego dnia (tylko zamówienia, UK).
FURY[3] dla PC CD – 30 tys. sprzedanych przez dwa tygodnie (UK).



STONEKEEP dla PC CD – 100 tys. sprzedanych pierwszego dnia (E).
FATAL RACING dla PC CD – 120 tys. sprzedanych pierwszego dnia (CŚ).
ACTUA SOCCER dla PC CD – 170 tys. sprzedanych pierwszego dnia (CS).
STRIKER'96 dla PSX – 40 tys. sprzedanych przez tydzień (UK).
VICTORY BOXING dla SATURN'a – 60 tys. sztuk sprzedanych przez tydzień (J).

● SŁOWNICZEK:
CART – cartridge
PSX – Playstation
SNES – Super Nintendo

BATTLE ARENA TOSHINDEN



Ahhh... Toshinden... pierwsza w pełni trójwy-



miarowa bijatyka... Można ruszać się nie tylko do przodu i tyłu, ale też na boki. Nowe jest także zastosowanie broni, każdy z zawodników walczy czym innym (miecz, maczuga, bat, dzida) i oprócz tego stosuje inną technikę walki wręcz. Dzięki rewelacyjnemu joy-



padowi do PLAYSTATION grę kontroluje się używając wszystkich ośmiu przycisków FIRE, dowolnie je konfigurując. Trzy inteligentne, wirujące kamery pozwalają na bezpośrednie śledzenie akcji. Można także samemu, podczas walki – w czasie rzeczywistym! – obracać kamery zupełnie po swojemu.



TAKARA'95, 1/2 graczy, ocena: 85%

W grze występuje ośmioro wojowników, każdy z nich posiada poza swoistym garniturem „zwykłych" uderzeń po cztery ciosy specjalne i jeden cios desperacji, który można wykonać tylko gdy energia kontrolowanego zawodnika jest bliska zeru. Wszystki ciosy w sposób jasny są rozpisane w instrukcji i nie są trudne do wykonania, jak w niektórych mordobiciach.

Grafika – cudowna, 16 milionów kolorów robi swoje. Niektóre obiekty są półprzezroczyste! Dźwięk – muzyka AUDIO z kompaktu i okrzyki wojowników. Miodność – bardzo duża, szczególnie w dwie osoby. Grze brakuje jedynie „czegoś", co ma stary STREET FIGHTER czy MORTAL KOMBAT. Ja nazywam to „integracją z wojownikami" i chociaż w końcu polubiłem jednego z nich, to dalej bardziej lubię RYU z SF2. Mimo tego grę szczerze polecam, jest pod każdym względem znakomita. Zresztą obejrzyjcie screeny.

Gulash







Toshidend i Rapid Reload otrzymaliśmy od firmy LANSER

RAPID RELOAD

Platformówki nie są niczym nowym. Te najlepsze jednak na stałe zapadają w pamięci graczy kończących je często z najwyższym trudem i bólem rąk. Taki właśnie jest RAPID RELOAD – gra, która w moim przekonaniu nadaje się doskonale na wzór godny naśladowania.

RAPID RELOAD (wydany w USA pod tytułem GUNHEAVEN) ma wszystkie cechy, które czynią ją doskonałym produktem. Kilka rodzajów broni, olbrzymia ilość przeciwników, BOSSOWIE pod koniec każdego poziomu oraz ogromna, powtarzam ogromna liczba obiektów, które należy zmieść z powierzchni ziemi. Zmaganiom samotnego wojownika towarzyszy doskonała MANGOWA grafika w 16 milionach kolorów, poruszająca się płynnie dzięki mocy PLAYSTATION, zaś doskonała muzyka przetworzona cyfrowo doczytywana jest z kompaktu.





Gra jest trudna i na pewno nie da się ukończyć jej w jeden wieczór. Stopniowo, poznając kolejne poziomy (sześć bardzo długich) i zdobywając nowe bronie (znakomity wybór, od mega-laserów po samonaprowadzające się pociski) gracz poznaje jej wszystkie zakamarki, do aż efektownego końca.

Czy bieganie w prawo i strzelanie do wszystkiego co się rusza może jeszcze dostarczyć przyjemności znudzonym graczom? TAK! Jeśli nie wierzycie, obejrzyjcie koniecznie tę grę. Dwoma jej mankamentami są brak opcji zapisu czy chociaż systemu kodów (za każdym razem trzeba zaczynać grę od początku danego poziomu ale jest nieskończona liczba kontynuacji) i niemożność gry w dwie osoby (a to już ciężki zarzut).





Na PLAYSTATION, jak i wszędzie potrzebne są platformówki. RAPID RELOAD to klasyka sama w sobie, perfekcyjny pod każdym względem produkt, który na pewno nie zawiedzie oczekiwań spragnionego gracza. Należy jednak pamiętać, że jest to typowa platformówka, która niczym innym nie chce być i nie będzie.

Gulash

SONY'95, 1 gracz, ocena: 70%

JUMPING FLASH!

Baron Aloha, znany międzygalaktyczny przestępca, postanowił opanować kompleks wypoczynkowych willi znajdujących się na orbicie pewnej planety. Rozpuścił roboty, które powoli przejmują kontrolę nad wspaniałym ośrodkiem. Zirytowany zarządca postanowił wysłać z niebezpieczną misją oczyszczenia archipelagu samotnego robota, zdalnie sterowanego z centrum dowodzenia.

Siadasz za sterami robota ROBBITA, a model ten jest używany w całym wszechświecie do rozwiązywania takich właśnie problemów. ROBBIT (ang. RABBIT-ROBOT, robot-królik) wyposażony jest w sprężynowe nogi zdolne do podskoków i pistolet, dzięki któremu rozprawia się z przeciwnikami. Do zebrania są różne POWER-UP'y wzbogacające arsenał, zatrzymujące czas czy też przyspieszające ruchy ROBBITA.

Gra została podzielona na sześć światów, każdy z nich ma trzy wyspy (w sumie 18 poziomów). Na każdej z planet należy zebrać 4 JET POD'y i udać się do wyjścia. Co trzeci poziom to pojedynek z coraz lepszymi przeciwnikami – BOSSAMI pozostawionymi przez złego Barona do pilnowania posesji. Upewnij się, że przed wyjściem z poziomu masz w zapasie kilka bomb właśnie na takiego koleżkę.



Jak może zauważyliście na obrazkach, JUMPING FLASH to trochę dziwnie wyglądająca gierka, nie przypomina niczego co wcześniej widzieliście. Bo jak należy nazwać znakomitą platformówkę „widzianą oczami" i ubraną w cudowną, wielokolorową i bardzo płynną grafikę 3D? Pomysł jest genialny, podobnie jak wykonanie. ROBBIT zachowuje się dokładnie tak, jak się mu każe i co najciekawsze, bardzo łatwo się jest przyzwyczaić do tego widoku. Jeśli zaś chodzi o muzykę i efekty dźwiękowe są standardowo przetworzone z cyfrową jakością.



Gra się super, JUMPING FLASH bardzo wciąga i ciężko się oderwać. Jest jednak jeden minus: gra jest łatwa i stanowczo za krótka! Wytrawni gracze ukończą ją w kilka (solidne kilka) godzin. Jest wprawdzie poza normalną grą opcja TIME ATTACK, a także inne, które dochodzą jeśli ukończysz grę bez kontynuacji, lecz są to już tylko wariacje podstawowych 16 poziomów.



Gulash

SONY'95, 1 gracz, Memory Card, ocena: 79%

AIR COMBAT

Jako jeden z elitarnych pilotów, stajesz do walki ze zorganizowanym terroryzmem, który pleni się na świecie. Przed tobą do wykonania szereg trudnych i nierzadko niebezpiecznych misji. Od ciebie zależy bezpieczeństwo świata!

Mniej więcej tak startuje AIR COMBAT, strzelanina utrzymana w konwencji symulatora. Do wylatania czeka 17 misji bojowych, na różnych samolotach (do wyboru F14, F15, F15, MIG21, MIG29, MIG31, A10, F117 i wiele innych), z których każdy posiada inne parametry. Na początku startujesz z dwoma, w miarę dobrze wykonywanych misji rząd sypie gotówką i można kupić lepsze (ew. sprzedać stare). Później, gdy misje staną się coraz trudniejsze, można zainwestować w skrzydłowego i przed walką wydać mu odpowiednie polecenia (chroń mnie, niszcz wszystko co lata, itp.).

Misje polegają najczęściej na zniszczeniu podanego celu (baza radarowa, nielegalna rafineria, centrum dowodzenia) i odbywają się w różnych warunkach terenowych i atmosferycznych. Raz będzie to pustynia, innym razem miasto, albo świetny kanion, z którego nie można wylecieć nie narażając się na ogień przeciwnika. Sterowanie samolotami bardzo dobre, zależne od wybranego poziomu trudności i oczywiście od parametrów danego samolotu. W sumie gra się bardzo przyjemnie i można nawet się wczuć w rolę TOP-GUN'A...



Grafikę mimo tego, że jest niesamowicie płynna i ani na chwilę nie zwalnia, oceniam dosyć średnio. Widać, że gra pracuje w niższej rozdzielczości niż zwykle (raczej stare 320x200), a obiecanych 16 milionów kolorów po prostu nie widać. Jedynie do muzyki nie mam zastrzeżeń – jest rewelacyjna! Lepsza nawet niż w filmie TOP GUN. Jeśli więc chcesz poszaleć po mieście w nocy obwieszonym bronią F16 w rytm ostrych gitarowych riffów – ta gra jest dla ciebie! W sumie AIR COMBAT da się skończyć na najniższym poziomie w kilka wieczorów. Przyda się tu MEMORY CARD do zapisu stanu – SAVEGAME.

Z założenia AIR COMBAT miał być bardziej strzelaniną niż symulatorem. I tak też jest, jako strzelanina – bardzo fajna, doskonała wyżywa. Jako symulator, hmm...

Gulash





NAMCO'95, 1/2 graczy, Memory Card, ocena: 69%

Air Combat i Jumping Flash otrzymaliśmy od firmy DISCOMP

ALIEN BREED 3D


TEAM17'95, 1 gracz, ocena: 70%

To długo zapowiadany i oczekiwany następca serii ALIEN BREED, zrealizowany w DOOM'o-watej konwencji 3D. Mnóstwo trupów, rozrywanych pociskami ciał, zawiłe labirynty, tunele prawie bez wyjścia i mroczna sceneria to cechy tej gry.

Graficznie została zrealizowana na przyzwoitym poziomie, efekty dźwiękowe są dobre, choć przydałoby się więcej jęków, okrzyków bólu, rozpaczy i nieludzkich odgłosów wydawanych przez atakujące kreatury. Robotę programistów osłabia kiepska muzyka odtwarzana z kompaktu, o małej spójności z tematyką gry, nie wywołująca dreszczyka emocji i nie wprowadzająca w klimat. Zdecydowanie lepiej gra się w oparciu o same efekty dźwiękowe przy wyłączonej muzyce, lub w ogóle bez dźwięku.

Mimo dość starannie dopracowanej strony wizualnej gracz ma pewien niedosyt, za sprawą braku różnic pomiędzy wersjami na Amigę 1200 i CD32. Wyjątek to ścieżki audio, które jak mówiłem są kiepskie. Ponadto ze względu na niewykorzystanie kości przyspieszającej animację, gra jest stosunkowo wolna mimo małego okienka. Stawia to użytkowników konsoli na gorszej pozycji, ponieważ posiadacze A1200 mogą wykorzystać pamięć FAST i dopalacze, co pozwala przyspieszyć grę i zwiększyć okienko, a gracze na CD32 nie.

Dziwi mnie brak intro, o które aż prosi spragniony multimediów srebrny krążek. Problem ten ma wyeliminować zapowiadana na najbliższe miesiące ulepszona wersja na CD32 pod tytułem ALIEN BREED 3D SPECIAL EDITION. Według mnie jest to lekkie naciągactwo i olewanie konsumenta, płacącego duże pieniądze i żądającego produktu najwyższej jakości, a nie wersji tymczasowych.

Muszę szczerze przyznać, że pierwsze uruchomienie gry z krążka i próby wgryzienia się w świat lochów i korytarzy wywołały u mnie mieszane uczucia. Dopiero dalsze zapuszczanie się w rewiry niedostępne dla słabo uzbrojonej jednostki spowodowały, że przestałem zwracać uwagę na mankamenty i zacząłem się wczuwać. Coraz nowsze potwory, ciekawszy arsenał oderwał mnie totalnie od świata i spowodował zakwalifikowanie tej gry do dobrych, spełniających wymagania nudnego już trochę gatunku korytarzolochofazów.

Wicik





Dystrybutor: MarkSoft, cena: 119,50 (CD32), 115,- (A1200, 2 dyskietki, HD installer)

KID CHAOS

Zli naukowcy porwali biednego dzieciaka przenosząc go maszyną czasu prosto z ery kamienia łupanego w dwudziesty pierwszy wiek. Odziali go w cywilizowane ciuchy, eksperymentowali, jednak nie pozbawili atrybutu charakterystycznego dla jaskiniowca – maczugi. Dzieciak głupi nie był, szybko zorientował się, że istnieje szansa ucieczki i dotarcia do maszyny czasu znajdującej się na końcu długiej drogi podzielonej na pięć różnorodnych etapów, składających się z kolei z trzech podpoziomów. Oczywiście każdy z pięciu etapów opatrzony jest kodem. Problematyczne stały się źródła siłowe, sprytnie ukryte przez naukowców, uniemożliwiające dotarcie do celu.

Urwis jest w swoim żywiole. Wymachuje maczugą na prawo i lewo, niszczy wszystko co popadnie, między innymi ukryte w kwiatkach elementy pola siłowego. Najbardziej wkurzają operujące kałowymi minami łabędzie. Jednak tylko chwilę, bo już za moment kończy etap i przenosi się w zupełnie inne miejsce, przepełnione nowoczesnością i cyber pomysłami. Mimo, że to nie okrzesana bestia, to jednak bardzo wrażliwa i piękno potrafi docenić. Straszliwie podobały się jej zmieniające się i otaczające krajobrazy. Ruchy i skoki też wykonywało mu się z gracją i elegancją. Pomyślał sobie, że ten świat jest trochę lepiej zbudowany, nie monotonny, jak jego dom. Wykonując swoje zadanie zbierał wiele ciekawych rzeczy w postaci jabłek, dodających mu sił, dopalaczy zwiększających jego ruchy ponad dwukrotnie.

Wypadałoby abym uzupełnił opowieść sympatycznego urwisa o elementy, których on słyszeć i widzieć nie mógł. Po pierwsze KID CHAOS to naprawdę dobra platformówka, z wartką i szybką akcją, ogromną ilością łażenia i ładną muzyką. Poza tym, o jakości produktu i animacji niech świadczy fakt, że napisali go koleśie od wspaniałych LOTUSÓW...

Wicik








OCEAN'94, 1 gracz, ocena: 80%

wersje: A500 (4 dyski), A1200 (3 dyski)

Dystrybutor: Mirage, cena: 58,- zł (CD32)

Dystrybutor: Mirage



W odległej przyszłości ludzkość musi dowieść, że warta jest energii zdolnej przywrócić życie na zrujnowanej wojnami ziemi. Jeśli nie zrobi tego jeden z siedmiu wojowników, ziemia zostanie zniszczona. Wybraniec musi pokonać wszystkich przeciwników, a na końcu STRAŻNIKA – wtedy zdobędzie władzę nad mocą ULTRA VORTEK.

ATARI'95, 1/2 gracze, ocena: 8

ALIEN vs PREDATOR

Gdzies w głębokim kosmosie, w ludzkiej bazie ścierają się ze sobą trzy rasy: Obcy (znani z trylogii „Alien"), Drapieżcy („Predator") i ludzie, a ściślej oddziały SPACE MARINES. Każda z ras ma swój powód aby wziąć udział w walce: Alien walczy o odzyskanie porwanej królowej, Predator jak zwykle wybrał się na polowanie, zaś ludzie chcą po prostu przeżyć i uciec. Tak wygląda fabuła tej doskonałej, DOOM'o-watej gry 3D, w której możesz wcielić się w każdą z wymienionych ras.





Alien jest szybki i zwinny, ale słaby i jako broni używa naturalnego wyposażenia. Predator może stać się niewidzialny, lecz kodeks honorowy nie pozwala wtedy na zabijanie. MARINE zaś jako najsłabsza jednostka posiada najbogatszy arsenał, który stopniowo rozwija.

Baza jest ogromna, trochę tylko nużą powtarzające się tekstury ścian. Przydaje się opcja zapisu gry i mapa rysująca się w miarę chodzenia. Miodność – doskonała! Podczas gry można naprawdę wczuć się w rolę postaci. Szczególnie, że w komplecie z grą otrzymujemy nakładki na JOYPAD, na których rozrysowane są bronie dostępne dla każdej z postaci. Wykorzystano całą klawiaturkę. Polecam grę nie tylko fanom DOOM, w przeciwieństwie do niego ALIEN VS PREDATOR ma znakomitą fabułę i to „COŚ", co przyciągnie cię na długo do Jaguara.

Grafika i animacja są technicznie w porządku (32 tys. kolorów). Szkoda, że przeciwnicy mają tylko po kilka klatek animacji. Spowodowane jest to, podobnie jak brak muzyki podczas gry, brakiem miejsca na cartridge'u. CD-ROM w przyszłości powinien rozwiązać ten problem.

Gulash

Dystrybutor: Mirage



ATARI'94, 1 gracz, ocena: 80%

SUPER BURNOUT

SUPER BURNOUT pozwala ci kierować jednym z sześciu wyścigowych motorów różniących się parametrami (przyspieszenia, prędkość). Pozwala jeździć na ośmiu torach znajdujących się w różnych krajach. Można się ścigać z innymi zawodnikami na wybranym torze, można korzystając z opcji CHAMPIONSHIP spróbować swych sił w prawdziwych zawodach. Można wreszcie ścigać się z drugim graczem – w bardzo przyzwoity sposób, na ekranie podzielonym na pół.

Maniakom szybkości gra będzie się podobać i właśnie dla nich została stworzona. Grafika z dużą ilością tekstur przesuwa się bardzo płynnie i niesamowicie szybko, co powoduje, że czas ucieka w bardzo miły sposób. Bardzo dobra muzyka znakomicie pasuje do gry. Wprawdzie efekty dźwiękowe składają się tylko z wycia silników i gadającego komentatora, lecz czego więcej można chcieć od wyścigów?





Gorzej niestety jeśli chodzi o długość gry. Czyste osiem torów, bez opcji rozbudowy maszyn i innych bajerów, szybko da się przejść w dosyć prosty sposób. Jeśli kochasz wyścigi i często w nie grasz, SUPER BURNOUT może dostarczyć ci kilku/nastu godzin rozrywki.

Gulash

tv & konsole

ATARI'95, 1/2 gracze, ocena: 69%, Dystrybutor: Mirage

ULTRA VORTEK

Bardzo krwawe mordobicie, pokazujące siłę i moc JAGUARA. Do wyboru siedem postaci ludzkich i nieludzkich operujących różnorodnymi garniturami ciosów. Każda postać posiada od czterech do ośmiu ciosów specjalnych i FATALITY zwane ANIHILATION, czyli możliwość krwawego wykończenia kiwającego się przeciwnika Ciekawostką są pozostające na ziemi kałuże krwi, które nie znikają jak w innych grach.



Grafika z bardzo wysoką rozdzielczością i płynną animacją doskonale prezentuje się na telewizorze. Digitalizowane jęki walczących, gitarowa muzyka i operujący basem narrator pozwalają jeszcze lepiej się wczuć.

Gra jest doskonała, inteligencja przeciwników na wyższych poziomach jest dopracowana pod każdym względem. Nie występują „tanie" chwyty – przerzuty, combosy. Czyni ją to jeszcze bardziej miodną, nie można już polegać na opanowaniu pewnych sekwencji ciosów.

Oczywiście, gdy znudzi ci się już samotna walka – możesz stoczyć ją z kumplem. Jedyne co mi przeszkadza, to liczba postaci, w tym cztery roboty zamiast ludzi. Gra się nimi jakoś... inaczej. Mimo tego gra nie nudzi się i pozostanie długi czas w slocie JAGUARA.

Gulash







Atari Jaguar to pierwsza 64-bitowa konsola do gier, jaka ukazała się na światowym rynku. Wzbudzająca jeszcze więcej emocji i kontrowersji niż 3DO, reklamowana już od ponad dwóch lat z dużym rozmachem jako „maszyna przyszłości" posiada naprawdę ogromne możliwości przy zachowaniu rozsądnej ceny. Co kryje się pod futrem „nowego" kotka ATARI?

Drapieżny Atari Jaguar

W pudełku znajduje się konsola o eleganckich opływowych kształtach, wykonana estetycznie i solidnie. Są też wszystkie kable służące do podłączenia jej do prądu i telewizora oraz JOYPAD. JOYPAD sam w sobie jest małym dziełem sztuki, posiada trzy przyciski FIRE, START, PAUSE i klawiaturkę z dwunastoma przyciskami. W sumie daje to 17 x FIRE, co jest ogromną i zupełnie wystarczającą liczbą. Polska instrukcja obsługi dokładnie wyjaśnia sposób podłączenia kabli zarówno do magnetowidu jak i telewizora.

Kot od środka

JAGUAR zawiera pięć procesorów zintegrowanych w trzech kościach. Każdy z nich odpowiedzialny jest za inną funkcję. Pierwsza z kości – TOM, służy do wyświetlania i obróbki grafiki, zawiera trzy procesory. Jeden z nich to RISC taktowany częstotliwością 26 Mhz, dwa pozostałe to procesor obiektowy i Blitter odpowiedzialny za cieniowanie Gouraud'a. Pozostałe dwa procesory to: JERRY – służący do przetwarzania dźwięku i MOTOROLA 68000, która kontroluje wszystko i odpowiednio zarządza systemem. JAG ma wbudowane 2 MB pamięci RAM, do której dekompresują się gry w czasie rzeczywistym. Procesory odpowiednio programowane mogą działać wszystkie naraz, oczywiście odpowiednio współpracując.

Co potrafi JAGUAR? Naprawdę dużo. Może wyświetlać na ekranie pełne 16 milionów kolorów w rozdzielczości do 720x576, posiada w pełni programowalny procesor dźwiękowy z wszystkim o czym można tylko zamarzyć (FM, WAVE, QSOUND odtwarzający muzykę oczywiście z jakością CD). Sprzętowe efekty to między innymi scrolling, cieniowanie, obracanie, morfowanie i inne, o których nawet nie słyszeliście. JAGUAR potrafi ruszyć 50 milionów pixeli cieniowanego obszaru na sekundę, oczywiście w 16 milionach kolorów nie zwalniając ani na chwilę. Są to potężne moce przerobowe.

Oprogramowanie

Carty z grami mieszczą do sześciu megabajtów rozkompresowanych danych i teoretycznie 16 razy więcej skompresowanych. W praktyce jednak kompresowana jest jedynie grafika, zaś dźwięk i kod gry pozostają rozkompresowane aby działały one szybciej. W niektórych cartridge'ach znajduje się EPROM, który stosuje się do zapisu stanu gry (SAVEGAME). W tej chwili na świecie dostępnych jest ponad 30 tytułów gier na cartach i kilka na płytach CD, tych ostatnich jednak jeszcze nie widzieliśmy, ponieważ czytnik CD nie dotarł jeszcze do Europy.

Wśród plejady tytułów dostępne są między innymi konwertowane z PeCeta takie hity jak DOOM, WOLFENSTEIN, FLASHBACK, SYNDICATE, THEME PARK, CANNON FODDER. Najczęściej jednak autorzy nie poprzestają na konwersji, lecz usprawniają grę, dodając jej kolorów i zwiększając rozdzielczość. Tak stało się w przypadku np WOLFENSTEIN, który zmienił się nie do poznania – gra stała się po prostu śliczna! Oprócz tego bardzo wiele firm niezależnie pisze gry na JAG'a. Olbrzymimi hitami są TEMPEST 2000 (u mnie pewne miejsce w pierwszej dziesiątce gier tysiąclecia), ALIEN vs PREDATOR, ULTRA VORTEK, KASUMI NINJA i wiele innych. Ogromna ilość zapowiedzi; MORTAL KOMBAT 3, NBA JAM, PRIMAL RAGE, HIGHLANDER, DEMOLITION MAN, BATMAN FOREVER czy wreszcie to, na co osobiście czekam najbardziej: 64-bitowa, w 16 milionach kolorów nowa wersja COMMANDO! Gry są i będą, o to szefowie ATARI wreszcie odpowiednio zadbali.

Najbliższa przyszłość

Mimo wielu zawirowań i niejasnych sytuacji, przyszłość JAGUARA wydaje się zapewniona. Najbliższe uderzenie to napęd CD, który rozwiąże problemy z brakiem miejsca na cartach. Zaraz po nim planowany jest hełm VR po bardzo niskiej cenie (ok. 200$). Ciekawym pomysłem wydaje się planowana opcja podłączenia LYNX'a (mała ręczna konsolka ATARI, coś jak GAMEBOY w wersji kolorowej) do JAG'a i używania go w grach np. jako... radar! Planowany jest także nowy JOYPAD, wyposażony w sześć przycisków FIRE, oraz system kabli łączących ze sobą nawet 32 JAGUARY. Kolejnym produktem będącym już w fazie kończenia jest modem, pozwalający graczom na młócenie bez wychodzenia z domu. Dostępna już jest przejściówka dla 4 JOYPADÓW (do wykorzystania np. w koszykówce WHITE MAN CAN'T JUMP) i rozmaite JOYE.



Sam Tramiel, obecny prezydent ATARI U.S. cieszy się ze sprzedania w USA ponad 180 tysięcy egzemplarzy konsoli i ok. 60 tys w Europie. ATARI od czasów 800XL nie miało bardziej udanego produktu.

Na koniec

Stwierdzam, że o ile w JAGUARZE drzemią potężne możliwości, to są jeszcze nie do końca wykorzystywane. Barierą dla producentów oprogramowania jest pojemność cart'a, która w erze CD-ROM'ów wydaje się drastycznie mała. Na szczęście na zachodzie trafił wreszcie do sklepów napęd CD i kilkanaście tytułów na kompaktach. Sam JAGUAR zaś to dobra konsolka, o dużych możliwościach i w relatywnie przystępnej cenie.

Marcin K. Górecki

Dystrybutor: Mirage
03-982 Warszawa, ul. Abrahama 4
tel. (0-22) 671-77-77, fax (0-22) 671-76-22
Cena: 765,- zł (zawiera VAT)

Tiny Toons



Kasumi Ninja

Alien vs. Predator ▶

Tempest 2000



Podobnie jak niegdyś studyjna technologia dźwięku w postaci Wave Table wkroczyła w świat komputerów osobistych, tak dzisiaj w ślad za nią podąża nieuchronnie technika video. Weźmy pod lupę reprezentatywny sprzęt do obróbki sygnału – kartę MOVIE MACHINE 2 niemieckiej firmy Fast Multimedia.

Movie Machine 2

Niezłą referencją jest wyróżnienie na targach CeBIT'95 za innowacyjny produkt. Cynicy mogą powiedzieć, że Niemcy popierali swoich, ale co jak co, promowania bubli nie można im zarzucić. Test karty MOVIE MACHINE wykonujemy w ramach modnego tematu szeroko rozumianych mutlimediów.

Instalacja

MOVIE MACHINE ma imponujące rozmiary, jest to największa karta jaką widziałem. Oprogramowanie podstawowe zajmuje niecałe 3 MB, jest tylko dla Windows. Czynności konfiguracyjne ograniczają się do wybrania numeru przerwania, co odbywa się programowo (bez zworek) i skalibrowania ekranu.

To ostatnie jest niezbędne, gdyż karta używa techniki OVERLAY. Polega to na tym, że komputer generuje w okienku tylko czarny prostokącik i podaje MACHINE MACHINE współrzędne jego wierzchołków. Sygnał przeznaczony dla monitora leci do karty, nakładany jest film i dopiero wtedy wyświetlany. To oczywiście opis w wielkim skrócie, użytkownik nie widzi całego procesu, gdyż obrazy są zsynchronizowane. Po co takie akrobacje? Oczywiście po to, by odciążyć procesor komputera. Dzięki takiemu rozwiązaniu karta będzie dawała przyzwoite rezultaty nawet na zwykłym 486/33, również w trybie pełnoekranowym.

Movie TV

Po podłączeniu do MOVIE MACHINE anteny, można za sprawą wbudowanego tunera TV odbierać wszystkie dostępne stacje telewizyjne. Umożliwia to program MOVIE TV, który ma zaprogramowane wstępnie informacje o częstotliwościach programów dla blisko stu krajów. Dane dla Polski były niepełne, ale były!

Obraz wyświetlany jest standardowo w trzech rozmiarach zależnych od wymiarów ekranu. W trybie graficznym 800x600 będą to odpowiednio: quarter (192x144), half (384x280) i full (800x488). Karta obsługuje rozdzielczości do 1280x1024 włącznie, przy czym zawsze zachowane będą proporcje poziomu do pionu

Oczywiście zamiast anteny można tu wpiąć kabel od video i oglądać filmy z kaset. MOVIE TV pełni również funkcję tzw. frame grabbera, umożliwia nagranie na dysk dowolnej klatki w kilku popularnych formatach graficznych. Inną ciekawą funkcją jest możliwość oglądania teletekstu. Treść można zgrać do pliku i np. obrabiać na edytorze. Dogodna jest również możliwość wyświetlania wszystkich informacji zakodowanych na danej stronie. Jest to podobno przydatne przy zachodnich quizach, gdzie rozwiązania są w tekście, ale ukryte.

Movie Studio

Jest to programowe serce karty, umożliwiające obróbkę filmów w czasie rzeczywistym. Dostępne są dwa wejścia, dwa wyjścia video i jedno wyjście audio, ale tylko do tunera TV. Do typowych zastosowań domowych należy wmontowywanie tytułów czy napisów do materiału filmowego np. z uroczystości rodzinnej. Innym jest zapewnienie płynnych i ciekawych przejść między poszczególnymi fragmentami video. Aby to osiągnąć w program wbudowano 20 różnych efektów, np. stopniowe przechodzenie do coraz „grubszych" pikseli, posteryzacja, efekt stroboskopowy lub płynne przejście z jednego obrazka do drugiego itp. Dla urozmaicenia efekty można uruchamiać odwrotnie, tzn. od końca do początku. Karta MM2 była zastosowana m.in. przy produkcji filmu na nasz grudniowy Cover CD.

W podstawowej wersji karty praca ta jest dość niewygodna, gdyż sygnał leci „ciurkiem" z wejścia na wyjście. Nie można nagrać filmu na twardy dysk, wyczyścić i wyrzucić niechcianych kawałków, słowem skorzystać z dobrodziejstw płynących z cyfrowej obróbki materiału video. Dodatkowo potrzebne są przynajmniej dwa magnetowidy, jeden na wejściu, a drugi na wyjściu, co jest pewnym ograniczeniem. Składanie takiego zestawu jest rzeczywiście niezbędne gdy chcemy wykonać konwersję ze standardu NTSC na PAL i vice versa, co jest możliwe.

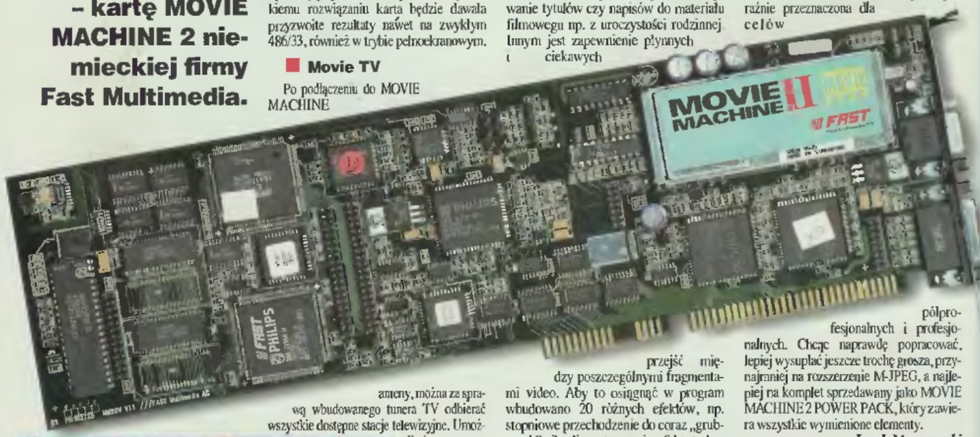
Rozszerzenia

Pełne możliwości karty można uzyskać dopiero po dokupieniu modułów rozszerzających. Nie zajmują one kolejnych slotów na płycie głównej, ponieważ wpina się je bezpośrednio do MOVIE MACHINE. Dostępne są: M-JPEG (nagrywanie sekwencji video na twardy dysk i późniejsze ich wyświetlanie, bez obciążania procesora) i MPEG (odgrywanie filmów zapisanych w formacie MPEG).

Podsumowanie

Karta MOVIE MACHINE 2 jest wyraźnie przeznaczona dla celów półprofesjonalnych i profesjonalnych. Chcąc naprawdę popracować, lepiej wysupłać jeszcze trochę grosza, przynajmniej na rozszerzenie M-JPEG, a najlepiej na komplet sprzedawany jako MOVIE MACHINE 2 POWER PACK, który zawiera wszystkie wymienione elementy.

Jacek Marczewski





Dystrybutor:: PMC
00-118 Warszawa, ul. Emilii Plater 47
tel. (0-22) 26-18-89
Cena MM2: 1000 DM + VAT (ok. 2135 zł)
MM2PP: 1999 DM + VAT (ok. 4250 zł)

W pudełku:
- karta Movie Machine 2
- 2 dyskietki 3,5" z oprogramowaniem
- kabel podłączeniowy
- 3 przejściówki
- podręcznik obsługi

Minimalne wymagania sprzętowe:
- procesor 386 SX
- 4 MB pamięci RAM
- grafika VGA



Można przewidywać, że w niedalekiej przyszłości zniknie tradycyjny sprzęt muzyczny w postaci wieży hi-fi. Wszystko, począwszy od odgrywarki kompaktów po tuner i wzmacniacz przenosi się bowiem powolutku do wnętrza komputera. Jedną z jaskółek nadchodzącego procesu wielkiej integracji jest produkt firmy AIMS Lab, karta radiowa do PC.

Radio Track

Idea ta wcale nie jest tak absurdalna, jakby się mogło początkowo wydawać. Integracja jest dominującym trendem w dzisiejszej technice, co widać dosłownie wszędzie: łączy się wszystko ze wszystkim, od kilku funkcji w urządzeniach, po wielkie sieci komputerowe i różne systemy operacyjne. Dzięki karcie RadioTrack możemy rozbudować komputer o funkcje tunera radiowego i wykorzystywać to urządzenie w zupełnie nowy sposób, np. w połączeniu z kartą dźwiękową zapisywać audycje radiowe do pliku.

Instalacja

RadioTrack okupuje jeden 8-bitowy slot ISA. Większość kart rozszerzających wykorzystuje sloty 16-bitowe, co z reguły powoduje, że krótszy slot jest niewykorzystany – właśnie tu możemy zamontować RadioTrack.

Karta domyślnie wykorzystuje porty o adresach 30C-30Fh, co nie powinno powodować konfliktów z innym sprzętem. Gdyby tak się jednak stało, wystarczy przestawić adresy na zakres 20C-20Fh przy pomocy zworki. Po umieszczeniu karty na płycie, należy dopiąć załączony kabelek antenowy i głośniki. Możliwe są dwa warianty. Gdy nie mamy karty dźwiękowej, podłączamy głośniki bezpośrednio do RadioTrack, w przeciwnym wypadku do wejścia LINE-IN karty dźwiękowej. W drugim wariancie należy pamiętać o stosownym ustawieniu cyfrowego miksera. Odpowiedni kabelek trzeba tak czy inaczej zakupić oddzielnie w sklepie RTV.

W skład zestawu wchodzi dyskietka z oprogramowaniem do DOS i Windows. Program instalujący kopiuje pliki do katalogu RTRACK, gdzie zajmują około 500 KB. Wszystko dzieje się automatycznie i nie wymaga żadnej specjalistycznej wiedzy ze strony użytkownika. Instalator nie wprowadza zmian do plików konfiguracyjnych.

Radio w Windows

Okienko programu obsługującego RadioTrack wygląda jak panel czołowy tunera radiowego i graficznie przypomina rozwiązania zastosowane chociażby w programie MSC Music Rack. Panel składa się z wyświetlacza, na którym widać między innymi aktualny czas i częstotliwość słuchanego programu oraz szeregu przycisków. Uaktywniają one funkcje:

VOL – płynna regulacja głośności

SLUMBER – dla osób, które lubią zasypiać przy muzyce. Po ustawionym przez użytkownika czasie (1-59 minut) radio samo się wyłączy.

ALARM – śpioch może zamiast nieskutecznego budzika ustawić radio, by włączyło się o określonej godzinie na ostatnio wybrany program.

AUTOSCAN – automatyczne wyszukiwanie częstotliwości następnego programu radiowego.

TUNING – ręczne dostrajanie częstotliwości, krok wynosi 0.1 MHz.

FINE TUNING – precyzyjne dostrajanie, krok wynosi 25 KHz.

MEMORY – wybrane stacje radiowe można zapamiętywać. W pamięci można przechować jednocześnie do 100 kanałów, które następnie wybiera się jednym przyciskiem.

Obsługa RadioTrack jest bardzo prosta i w zasadzie bez zarzutu. Zabrakło mi tylko numerycznego wpisywania częstotliwości.

Muzyka gra oczywiście w tle, podczas gdy pracujemy w innych aplikacjach. Dla osób, które lubią od czasu do czasu zmienić kanał lub wyregulować głośność, najwygodniej jest umieścić okienko w rogu ekranu i ustawić opcję „zawsze na wierzchu". Ponieważ cały panel RadioTracka jest stosunkowo duży, można zmniejszyć jego gabaryty, zwijając mniej używane obszary przy pomocy dwóch przycisków u góry i z boku.

Radio w DOS

Producent nie zapomniał o użytkownikach pracujących w środowisku tekstowym. Dostępne są tu dwie wersje programu do słuchania radia:

FMRADIO – prosty, w którym parametry podaje się w linii poleceń (ang. COMMAND LINE). Najczęściej wywołuje się go tylko z numerem częstotliwości wybranej stacji.

RADIOMAN – odpowiednik programu pod Windows, posiada dokładnie taki sam panel sterowania i funkcje. Oczywiście, jako że uruchamiamy go pod DOS, nie ma takich zalet systemu Windows jak przełączanie zadań itp.

Dodatkowo dla usprawnienia obsługi RadioTrack pod DOS udostępniono krótki programik nazywany FASTSWITCH, dzięki któremu radio można

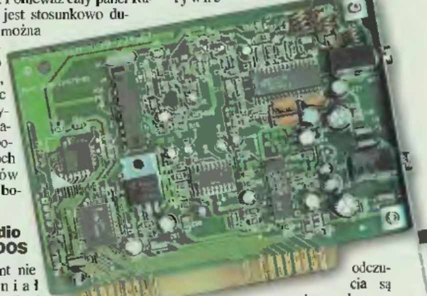


włączać i wyłączać kombinacją klawiszy Ctrl + lewy Shift + prawy Shift.

Na marginesie warto podkreślić zalety rozwiązania „czysto sprzętowego". Niepotrzebne są dzięki temu żadne sterowniki ani programy rezydentne, by muzyka grała w tle.

Podsumowanie

Produkt wywarł na mnie bardzo dobre wrażenie. Przemawia za nim już na wstępie łatwa i szybka instalacja oraz kompletne oprogramowanie. RadioTrack udostępnia pełne pasmo drugie UKF, czyli zakres częstotliwości 88-108 MHz, funkcje i wysoką jakość odbioru programów radiowych właściwych niezłej klasy tunera radiowego. Podczas testu karta była „osłuchiwana" przez wzmacniacz JVC A-X400, a punktem odniesienia był tuner JVC T-GX2L. Subiektywne odczucia są porównywalne.



Wąskim gardłem w typowych zastosowaniach będą rzecz jasna zastosowane głośniki. Małe komputerowe „buczki" niezbyt dobrze przenoszą basy. Z kolei ze zbyt mocnymi głośnikami może nie poradzić sobie wzmacniacz wbudowany na karcie. Dystrybutor zapewnia, że RadioTrack sprawdzany był na głośnikach 160 W i nie powodował zniekształceń sygnału.

Jacek Marczewski

Dystrybutor: Ultramedia
ul. Nowogrodzka 4, 00-513 Warszawa
tel. (0-22) 628-80-74
Cena: 130,- zł (zawiera VAT)

W pudełku:
- karta AIMS Lab RadioTrack
- 1 dyskietka 3,5" z oprogramowaniem do DOS i Windows
- kabelek antenowy
- folder z instrukcją obsługi

Wymagania sprzętowe:
- AT 286 Win 3.0
- 1 MB RAM
- karta VGA
- stereofoniczne głośniki

AIMS Lab
PC Radio
RadioTrack
Adds High Quality Stereo FM Radio Reception to your PC



Każdy pececiarz słyszał o ACTION REPLAY – legendarnej maszynie do robienia nieśmiertelności w grach. Ten moduł występował jednak dotąd tylko jako cartridge do C-64 i Amigi. Brytyjska firma DATEL DESIGN po długich pracach wydała wreszcie na rynek oczekiwaną i zapowiadaną wersję do PC. Gdy przyjrzymy mu się bliżej, zobaczymy, że potrafi on dużo więcej niż tylko dorabiać energię czy amunicję. ACTION REPLAY to dla gracza istny raj.

Action Replay!

Instalacja

Karta zajmuje jeden ośmiobitowy slot ISA. Przed włożeniem do komputera trzeba przy pomocy zworki wybrać numer przerwania, z którego będzie korzystała. Nie należy się zbytnio spieszyć ze skręcaniem obudowy. Może się okazać, że wskazane IRQ jest już zajęte, a program instalacyjny odmówi pracy. Wtedy wystarczy przestawić zworkę i próbować do skutku. Gdy już się uda, dokręć do gniazdka załączony manipulator z przyciskiem i przełącznikiem.

Instalator przegrywa na twardy dysk około 2 MB oprogramowania, z czego lwią część stanowią dodatki: program do obróbki grafiki, odgrywarka do modułów i przykładowa gra, na której można trenować.

Działanie

ACTION REPLAY to specjalistyczne narzędzie typu freezer (zamrażarka). Nazwa bierze się stąd, iż wciskając przycisk na manipulatorze jesteśmy w stanie zatrzymać dowolną grę lub program. Uaktywnia się wtedy specjalne menu z licznymi funkcjami. To one są kłami i pazurami karty.

TRAINER – serce ACTION REPLAY, pozwalające dorabiać „nieśmiertelność". Na podstawie podawanych przez gracza kolejnych stanów, AR potrafi automatycznie wyszukać komórkę pamięci, w której są one przechowywane. Na podstawie adresu tej komórki generowany jest tzw. ACTION REPLAY PARAMETER lub prościej cheat code. Dzięki temu można oszczędzić sobie ponownego szukania przy następnym uruchomieniu gry oraz podzielić się zdobyczą z kolegami, którzy też mają ACTION REPLAY.

Wykonanie modyfikacji gry, by nie malały określone wskaźniki, nie jest rzeczą prostą. Dotychczas leżało to w zasięgu możliwości tylko biegłego w assemblerze kodera czy hackera. ACTION REPLAY, analogicznie do automatycznych aparatów fotograficznych, pozwala to robić każdemu. Moduł TRAINER jest dosyć rozbudowany i udostępnia cztery różne tryby poszukiwań:

1. Liczbowy – używany gdy gra wyświetla na ekranie konkretne liczby, np. 3 oznaczające trzy życia. Podajemy tę wartość, wracamy do gry i czekamy aż się zmieni, podajemy kolejną wartość i tak do skutku. Gdy ACTION REPLAY znajdzie już odpowiedni adres, można tam wpisać dowolną liczbę lub sprawić by istniejąca liczba się nie zmieniała.

2. Procentowy – przydatne dla trudno wymiernych wartości, np. pasków energii, gdzie nie jesteśmy w stanie powiedzieć jaka liczba im odpowiada. Procent podajemy na oko, a ACTION REPLAY szuka komórek, które się zmieniają w jak najbardziej podobny sposób.

3. Zmiana stanu – często w grach tracimy uprzednio wzięte przedmioty, musimy otwierać i zamykać drzwi, itd. W tym trybie ACTION REPLAY szuka dowolnej wartości dwustanowej, czyli typu tak/nie, jest/nie ma itp.

4. Przyrostowy – ostatnia deska ratunku, gdy zawodzą metody 1 i 2. Nie określamy nawet w przybliżeniu wartości wybranego wskaźnika, tylko podajemy różnicę między kolejnymi stanami. Na przykład gdy były 3 życia, obecnie zostało jedno, to podajemy -2.

RIPPERY – karta posiada funkcje wyciągania z gier muzyczek i ściągania tzw. screenshotów. Pierwszy podprogram przeszukuje pamięć w nadziei odnalezienia sampli, drugi zgrywa na dysk ekrany z gry.

SLOMO – spowolnienie wykonywania aktualnie wykonywanego programu. Opcję tę uaktywnia się przez zmianę położenia przełącznika na manipulatorze. Wielkość spowolnienia można ustawić w przybliżeniu w zakresie 0-90%. Funkcja jest szczególnie przydatna w trudniejszych partiach szybkich gier zręcznościowych lub precyzyjnych manewrach w symulatorze lotu.

INNE – do jednego worka wrzuciłem wszystkie pozostałe również bardzo przydatne funkcje, ale mniejszego kalibru. Ich nazwy mówią same za siebie: kalkulator, disassembler, formater dysków, edytor pamięci, oglądarka plików, monitor przerwań, mapa pamięci, rejestry VGA i wirus skaner. Tu należy się mały komentarz. Taki disassembler czy monitor przerwań to brzmi dumnie, ale są to tak ubogie narzędzia, że nie ma co zawracać sobie nimi głowy. Ważną rzeczą jest natomiast możliwość załadowania do ACTION REPLAY własnych podprogramów i włączenia ich do menu funkcji. Niestety proces ten nie jest nigdzie opisany.

Podsumowanie

ACTION REPLAY poprawnie współpracuje z większością gier, choć nie ze wszystkimi. Szczególnie nowsze produkty okazują się kłopotliwe i o ile nawet nie zawieszają komputera przy próbie freezowania, to nie dają skutecznie przeglądać pamięci, nie mówiąc już o złapaniu ekranu. Najbardziej opornymi grami ostatnich tygodni były m.in. SPACE QUEST 6, NBA JAM i ROAD WARRIOR. Poza tym „łaparka" ekranu źle współpracuje z innymi trybami niż VGA.

Jest natomiast nadzieja, że to wszystko będzie się poprawiać, gdyż oprogramowanie karty ACTION REPLAY umieszczono w pamięci typu FLASHROM. Oznacza to w praktyce że można je w łatwy sposób aktualizować. Najświeższa wersja systemu operacyjnego nosi numer 4.7. Firma DATEL udostępnia nieodpłatnie kolejne upgrade'y w swoim BBS.

Największą konkurencją dla ACTION REPLAY jest program GAME WIZARD, który ma mniej funkcji ogólem, ale porównywalne możliwości jeśli idzie o zdobywanie nieśmiertelności. Na korzyść ACTION REPLAY przemawia to, że wykorzystano skuteczniejsze rozwiązanie sprzętowe.

Jacek Marczewski



Dystrybutor: Action Delta
00-215 Warszawa, ul. Sapieżyńska 8
tel. (0-22) 635-08-17
Cena: 270,- zł

W pudełku:
- karta ACTION REPLAY
- manipulator
- podręcznik użytkownika
- 1 dysk 3,5" z oprogramowaniem pod DOS

SPIS TREŚCI 1995

W całym 1995 roku na 796 stronach Secret Service opublikowaliśmy 367 opisów gier nie licząc stałych rubryk w KGB, Rzutu Okiem, Zapowiedzi i relacji z Targów itp.
Konwencja nazewnictwa: R – recenzja, bez wgłębiania się w szczegóły i zawiłości, O – opis dokładny i wyczerpujący, S – suplement w KGB, M – mapa.
Komputery: A – Amiga, A12 – Amiga 1200, C64 – Commodore 64, CD32 – Amiga CD32, MAC – Macintosh, ST – Atari ST, XL – Atari XL/XE, ZX – ZX Spectrum (lub emulator na PC), PC – PC, wersja dyskietkowa, CD – PC, wersja CD, PSX – PlayStation.

TYTUŁ GRY	NUMER SS	STR.	TYP	KOMPUTERY
5TH FLEET	22	66	O	PC
ABUSE	29	36	R	PC
ACROSS THE RHINE	29	52	O	CD
ADVENTURES OF ROBIN HOOD	24	22	O	A,ST
AEGIS – GUARDIAN OF THE FLEET	21	44	R	CD
AIR BUCKS	20	21	R	A,PC
AIRLINES	20	21	R	PC
ALADDIN	21	68	O	A12,CD32,PC
ALEX DAMPIER WORLD HOCKEY 95	25	59	R	PC
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	23	33	R	A,CD32
ALL TERRAIN RACING	25	30	O	A,CD32,PC
ALLO ALLO	25	28	R	A,PC
ALONE IN THE DARK 3	24	30	O	CD
ARCADE POOL	21	24	O	A,CD32,PC
ARKTYCZNE POLOWANIE	22	9	R	C64
ARMORED FIST	20	32	O	PC
ARNIE	20	20	R	A,PC
ASCENDANCY	30	61	R	CD
BALOR OF THE EVIL EYE	29	64	O	CD
BANGKOK KNIGHTS	20	10	R	C64
BARYON	29	36	R	PC
BATTLE BEAST	30	28	O	PC
BENEATH A STEEL SKY	22	44	R	A,PC,CD
BICYCLE BACCART	30	33	R	PC
BICYCLE GIN	30	32	R	PC
BIG RED ADVENTURE	23	42	O	CD32,PC,CD
BIOFORGE	24	68	O	CD
BLACKTHORNE	22	28	R	A,CD32,PC
BLADE OF DESTINY	24	62	R	A,PC
BLUES BROTHERS	23	36	R	A,PC
BRET HULL HOCKEY	25	59	R	PC
BRIDGE 7.0	21	27	R	PC
BRIDGE 8.0	21	27	R	PC
BRIDGE BARON	21	29	R	PC
BRIDGE CHAMPION / OMAR SHARIF	21	28	R	PC
BRIDGE MASTER	21	27	R	PC
BRIDGE OLYMPIAD	21	28	R	PC
BRUTAL PAWS OF FURY	27	24	O	A,PC
BUREAU 13	26	40	O	PC,CD
CABAL	20	26	R	A,C64
CAMPAIGN 2	28	60	O	A,PC
CANNON FODDER 2	21	20	O	A,CD32,PC
CASTLE MASTER	25	20	O	A,C64,ST,ZX
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	28	30	R	PC
CHAOS CONTROL	30	62	R	CD
CIVIL WAR	27	62	O	PC,CD
CLASH OF STEEL	23	67	S	PC
CLUB SOCCER	28	30	R	PC
CLUE	20	24	O	A,A12,PC
CO DO GROSZA	23	30	O	A
COLONIZATION PL	22	63	R	PC
COMBAT AIR PATROL	30	34	O	PC,CD
COMMAND & CONQUER	30	68	O	CD
COMMANDER BLOOD	24	50	O	CD
CONE FISHIN'	21	40	R	CD
CORRIDOR 7	22	31	R	PC
CREATURES	20	8	O	C64
CRIME PATROL	20	46	R	CD
CRUSADER – NO REMORSE	30	35	R	CD
CRYPT, THE	25	21	O	A,C64,ST,ZX
CUSTER'S LAST COMMAND	28	60	O	PC
CYBERIA	24	44	R	CD
CYBERWAR	21	43	R	CD32,CD
CYCLEMANIA	23	53	R	CD
CYCLONES	22	31	R	PC
CYTADELA	27	22	R	A,A12
D-DAY	29	78	R	A,PC
DAEDALUS ENCOUNTER	28	50	R	MAC CD
DALEK ATTACK	22	23	R	A,PC
DAN WILDER	30	20	R	A,A12
DARK FORCES	22	31	R	PC,CD
DARK FORCES	24	68	R	PC,CD
DARK STRIKE	30	33	R	PC
DARK SUN 2: WAKE OF RAVAGER cz.1	22	40	O	PC
DARK SUN 2: WAKE OF RAVAGER cz.2	23	48	O	PC
DARKNESS HOUR	20	10	R	XL
DAWN PATROL	24	28	R	A,A12 PC
DEATH GATE	24	38	O	PC,CD
DEATH MASK	22	33	R	A,CD32
DEEP CORE	24	27	R	A
DESCENT	22	32	R	PC,CD
DESCENT	25	68	R	PC,CD
DIGI DUCK	20	10	R	XL
DINOSAUR DETECTIVE AGENCY	24	29	R	A,PC
DISCWORLD	23	4	R	CD PSX
DISCWORLD	28	34	O	CD PSX
DOGS OF WAR	20	28	R	A,ST
DOMAN	28	22	O	A
DOUBLE, THE	25	19	R	C64
DR. MAD	25	19	R	C64
DRAGON LORE	25	40	O	CD,3DO
DRILLER	25	21	R	A,ST C64,ZX
DRIP	21	10	R	C64
DRUG WARS	23	54	R	CD
DUNGEON HACK	28	31	O	PC
DUNGEON MASTER 2	30	55	O	CD
ECSTATICA	21	34	O	CD
EKSPERYMENT DELFIN cz.1	21	25	O	A
EKSPERYMENT DELFIN cz.2	22	19	O	A
ELF	20	22	O	A,PC,ST
ELVIRA ARCADE	24	19	R	A,C64
ENDZONE	25	19	R	C64
EPIC	30	16	R	A,PC
ESPN BASEBALL TONIGHT	24	68	R	PC
ETERNAL	21	10	R	C64
EYE OF THE BEHOLDER 2	29	40	O	A,PC
F1 TORNADO	26	10	R	A,C64
FADE TO BLACK	30	52	O	CD,PSX
FANTASTIC SOCCER	26	10	R	C64
FANTASY EMPIRES	23	75	R	PC,CD
FASCINATION	29	43	O	A,PC
FATAL RACING	30	84	O	CD,PSX
FIRE FORCE	27	20	O	A
FLEET DEFENDER GOLD	23	53	R	PC,CD
FLIGHT COMMANDER 2	22	62	O	PC
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	27	32	O	A,A12,PC,CD
FLIGHT UNLIMITED	29	R	O	CD
FOOTBALL GLORY	28	31	R	A,PC
FOOTBALL MANAGER	26	19	R	C64
FOOTBALL MANAGER 2	25	19	R	C64
FOOTBALL MANAGER 2	26	19	R	C64
FOOTBALL MANAGER 3	25	19	R	C64
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP	28	19	R	C64
FORTRESS OF DR. RADIAKI	22	32	R	PC
FRANKENSTEIN	23	37	R	PC
FRONT LINES	28	64	O	PC
FULL THROTTLE	28	68	O	CD
FUZZY'S WORLD OF ... GOLF	28	37	R	PC
FX FIGHTER	27	28	O	CD
GALACTIC WARRIOR RATS	22	23	R	A
GATEWAY	28	39	O	PC
GATEWAY 2 HOMEWORLD	24	40	O	PC
GAZZA'S SUPER SOCCER	26	19	R	C64
GENGHIS KHAN 2	20	16	S	PC
GLOOM	28	22	R	A
GOBLINS 2	20	30	O	A,PC
GRAND SLAM BRIDGE	21	27	R	PC
GRAND SLAM BRIDGE 2	21	27	R	PC
GRANDEST FLEET 2	28	63	R	PC
GREAT NAVAL BATTLES 3	24	62	R	PC
GUILTY	23	46	O	A,PC,CD
GUILTY	24	43	R	A,PC,CD
GUS GOES TO CYBERTOWN	28	43	R	CD
HANNIBAL	28	61	R	A,PC
HARDBALL 4	24	12	S	PC
HARDBALL 4	24	68	O	PC
HARPOON	22	64	R	A,PC
HARPOON 2	23	74	R	PC
HARPOON CLASSIC	22	64	R	A,PC
HELL	24	42	R	CD
HELL	25	32	O	CD
HERETIC	22	32	R	PC
HEROES OF MIGHT & MAGIC	30	64	O	CD
HEXIS	23	30	R	A
HEXX	21	40	O	PC
HI OCTANE	29	84	R	CD
HIGH COMMAND	23	76	O	PC
HIGH SEAS TRADER	28	52	O	A,PC
HOYLE CLASSIC CARD GAMES	21	27	R	A,PC
ICE HOCKEY	28	20	R	A
IGOR	28	36	O	PC
INCREDIBLE MACHINE 2	20	68	R	PC
INDIANA JONES AND THE FATE	27	36	O	A,ST,PC
INFERIOR	22	29	R	A
INFERNO	23	34	R	PC,CD
INTERNATIONAL OPEN GOLF	28	27	R	A
IRON ASSAULT	27	43	R	CD
IRONCROSS	24	64	O	PC
ISHAR 3	22	38	O	A,CD32,PC
JAGGED ALLIANCE	27	64	O	CD
JAZZ JACKRABBIT	23	37	R	PC
JETSTRIKE	28	24	O	A,A12,CD32,PC
JOURNEYMAN PROJECT	28	46	R	MAC,CD
JUNGLE STRIKE	22	25	O	A,ST,PC
KA-50 HOKUM	26	28	O	PC
KACPER	23	28	O	C64
KAJKO I KOKOSZ	21	19	R	A
KAJKO I KOKOSZ	22	10	O	A
KAJKO I KOKOSZ	30	36	R	PC
KICK OFF 3	24	23	R	A,PC
KING'S QUEST 7	23	40	O	CD
KINGDOM THE FAR REACHES	30	59	O	CD
KINGMAKER	24	65	R	A PC
KINGPIN BOWLING	24	26	R	A CD32 PC
KLĄTWA	21	7	O	C64,XL
KOŚCI	23	28	R	C64
LANDS OF LORE	21	44	R	PC,CD
LASERMANIA 2	28	21	R	A
LAST BOUNTY HUNTER	27	46	R	CD
LAST NINJA	24	20	O	A,C64
LAST SOLDIER	20	19	O M	A
LEGEND OF KYRANDIA 3	24	34	O	PC,CD
LEMMINGS, ALL NEW WORLDS	20	68	R	PC
LIGA POLSKA	27	59	O	A PC
LINKS 386 PRO CD	27	31	R	CD
LITIL DIVIL	23	36	R	CD32,PC,CD
LITTLE BIG ADVENTURE cz 1	21	68	O	CD
LITTLE BIG ADVENTURE cz 2	22	34	O	CD
LIVING BOOKS	23	57	R	CD
LORDS OF MIDNIGHT	30	62	R	CD
LORDS OF THE REALM .	21	14	S	A,A12,PC
LORDS OF THE REALM	21	60	O	A,A12,PC
LOST EDEN	28	32	O	CD
MAABUS	24	44	R	CD
MAGIC CARPET	21	36	O	PC,CD
MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS	27	68	R	CD
MAGIC CARPET 2 NETHERWORLDS	30	40	O	CD
MAGICZNA KSIĘGA	24	24	O	A
MEAN ARENAS	24	26	R	A
MECHWARRIOR 2	28	44	R	CD
MEGA MAN X	29	38	R	PC
MENTOR cz.4	20	25	O	A
MENZOBERRANZAN	22	36	O,M	PC,CD
MENZOBERRANZAN	23	52	R	PC,CD
METAL MARINES	23	77	O	PC
MICRO MACHINES	20	23	R	A,PC
MICRO MACHINES 2	30	31	R	A,PC
MICROPROSE GOLF	28	26	R	A
MICROPROSE SOCCER	26	19	R	C64
MICROSOFT GOLF	27	30	R	PC
MISJA HAROLDA cz.1	28	22	O	A
MISJA HAROLDA cz.2	29	30	O	A
MIXED-UP FAIRY TALES	21	33	O	PC
MNEMOTRON	25	22	R	A
MORTAL KOMBAT 2	20	20	R	A PC
MORTAL KOMBAT 2	21	22	O	A PC
MORTAL KOMBAT 2	22	68	O	A PC
MORTAL KOMBAT 2	25	28	O	A PC
MORTAL KOMBAT 3	30	24	O	CD PSX
NBA LIVE'95	27	44	R	CD
NCAA BASKETBALL 2	22	60	R	PC
NICK FALDO'S CHAMP. GOLF	28	26	R	A
NEED FOR SPEED	30	60	O	CD,3DO
NOCTROPOLIS cz 1	22	42	O	CD
NOCTROPOLIS cz 2	23	50	O	CD
NOVASTORM	25	42	R	CD32 CD
ON THE BALL	20	68	R	PC
ON THE BALL LEAGUE	22	60	R	A,A12,PC
ONCE UPON A FOREST	28	31	O	CD
OPERATION HORMUZ	24	19	R	C64
OPERATION STEALTH	28	32	O	A,PC
OUTER RIDGE	28	37	R	PC
OVERDRIVE	24	27	R	A PC
OVERDRIVE	30	30	R	A,PC
OXYD MAGNUM	21	41	R	PC
PAGEMASTER	25	42	R	CD
PANIC IN THE PARK	30	39	R	CD
PANZER GENERAL	23	60	O	PC,CD,PSX
PC RALLY	30	30	R	PC
PETER AND THE WOLF	23	57	R	CD
PHANTASMAGORIA cz.1	29	42	O	CD
PHANTASMAGORIA cz.2	30	50	O	CD
PICTURE PERFECT GOLF	27	31	R	PC
PINKIE	23	31	R	A CD32
PIOTRKÓW 1939	28	59	R	PC
PITFALL	29	36	R	PC
PIZZA TYCOON	24	60	O	A,PC
PLAYER MANAGER 2	28	31	R	A,PC
POKER	23	29	R	C64
POLE WALKI	30	20	O	A A12
POLICE QUEST 4	21	45	R	PC,CD
POLTERGEIST	30	18	O M	A,A12
POWER DRIVE	21	29	R	A CD32,PC
POWERHOUSE	29	76	R	PC
PREMIER MANAGER 1	20	27	O	A PC
PREMIER MANAGER 2	20	27	O	A PC
PREMIER MANAGER 3	23	32	O	A A12 PC
PRIMAL RAGE	28	68	O	A12,CD,3DO
PRIMAL RAGE	29	34	O	A12,CD,3DO
PRISONER OF ICE	27	34	O	CD
PRIVATEER	22	45	R	PC,CD
PROJECT BATTLEFIELD	22	33	R	A,A12
PROJECT BATTLEFIELD	30	16	R	A,A12
PROJECT FIRESTART	22	7	O	A C64
PROJECT X	22	29	R	A PC
PURE WARGAME	28	66	O	PC
PYROTECHNICA	26	45	R	PC,CD
QT RABBIT	20	23	R	A,PC
QUARANTINE	22	32	R	PC
QWAK	26	20	R	A,CD32
RAIDEN	30	32	R	PC
RALLY CHAMPIONSHIP	21	28	R	PC
RAVENLOFT	23	52	R	PC,CD
RENEGADE: BATTLE FOR JACOB'S...	28	43	R	CD
RETRIBUTION	24	43	R	CD
RETURN TO RINGWORLD	27	40	O	CD
REUNION	20	28	O	A,PC
RISE OF THE ROBOTS	20	44	O	A,A12 CD32 PC
RISE OF THE TRIAD	22	30	R	PC
ROAD HOG	30	30	R	PC
RUGBY BOSS	25	19	R	C64
RYDER CUP	26	27	R	A
SCOTTISH OPEN	27	30	R	PC
SECRET OF MONKEY ISLAND	20	42	O	A,ST,PC
SEN	27	19	O	A
SENSIBLE CUP	26	27	R	A
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	22	22	O	A
SHAQ FU	22	24	O	A,A12
SIM TOWER	28	52	O	PC
SIM TOWN	28	68	O	PC,CD
SIMON THE SORCERER 2	28	34	O	PC,CD
SKIDMARKS 2	25	23	O	A,A12
SLATERMAN	21	10	R	C64
SLEEP WALKER	28	10	R	C64
SLIPSTREAM 5000	27	44	R	CD
SOŁTYS	25	31	O	PC
SOCCER BOSS	25	19	R	C64
SOCCER SUPERSTARS	21	62	R	A,PC
SPACE PIRATES	22	44	R	CD
SPACE QUEST 6	30	46	O	CD
SPEEDWAY MANAGER 2	30	17	R	A,A12
SPELLCASTING 301	21	42	O	PC
STAR CRUSADER	28	45	R	A12,CD32 PC,CD
STAR LEGION	28	43	R	A,PC
STAR TREK: THE NEXT GENERATION	28	43	R	CD
STAR TREK: THE NEXT GENERATION	28	44	O	CD
STARS PACK	28	30	R	A
STEEL THUNDER	23	10	O	C64
STONE PROPHET	28	38	O	PC,CD
STREET FIGHTER 2	25	24	O	A12,PC,CD
STREET FIGHTER 2	28	22	O	A12 PC,CD
STREET HASSLE	23	27	R	A
STRIKER'95	27	23	R	PC,CD
STRIP POKER PRO	28	39	R	CD
STRIP POKER PRO B	30	32	R	PC
SUPAPLEX	28	28	R	A,PC
SUPER KARTS	28	43	O	PC,CD
SUPERFROG	21	19	R	A,CD32,PC
SUPER MARIO LAND	30	32	R	PC
SUPERSKI 2	27	27	R	A,PC
SUPERSKI PRO	27	27	R	CD
SUPERSTARDUST	25	28	R	A12,CD32
SYSTEM SHOCK	22	45	R	PC,CD
TANK COMMANDER	27	66	O	CD
TEENAGENT	22	28	R	A,PC
TEENAGENT	24	36	O	A,PC
TEO	27	22	R	A
TERMINAL VELOCITY	28	43	R	PC
TESSERAE	23	31	R	PC
THUMBELINA	23	57	R	CD
TIGERS ON THE PROWL	20	18	S	PC
TIGERS ON THE PROWL	20	52	O	PC
TOM LANDRY'94	21	62	R	PC
TORNADO	21	30	O	A,A12,PC
TOTAL ECLIPSE	25	21	O	A,C64,ST,ZX,3DO
TRACON: AIR TRAFFIC SIMULATOR	28	59	O	PC
TRANSPORT TYCOON	20	60	O	PC
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR	25	60	R	PC
TRAPS 'n' TREASURES	28	31	R	A
TYRIAN	29	39	R	PC
U.S. NAVY FIGHTERS	25	66	O	CD
U.S.S. TICONDEROGA	27	60	R	CD
UFO ENEMY UNKNOWN	20	46	R	A,A12,CD32,PC,CD
UFO ENEMY UNKNOWN 2	25	62	O	A12,PC,CD,PSX
ULTIMATE BODY BLOWS	22	19	R	A12,CD32 PC
ULTIMATE FOOTBALL'95	29	75	R	CD
UNDER A KILLING MOON cz 1	20	40	O	CD
UNDER A KILLING MOON cz 2	21	35	O	CD
UNLIMITED ADVENTURES	28	30	O	PC
URIDIUM 2	22	28	R	A
V 4 VICTORY: MARKET GARDEN	22	65	O	MAC,PC
V 4 VICTORY: OPERATION CRUSADER	23	28	S	PC
V 4 VICTORY: OPERATION CRUSADER	23	76	R	PC
V 4 VICTORY: STALINGRAD	24	63	R	PC
VERMEER	25	22	O	A,C64
VINYL GODDES FROM MARS	29	36	R	PC
VIRTUAL POOL	28	44	R	CD
VIRTUOSO	22	33	R	PC
VORTEX	22	45	R	CD
VOYAGES OF DISCOVERY	25	60	O	PC
WŁADCY CIEMNOŚCI	22	8	O	C64,XL
WALKER	30	20	O	A,A12
WALLS OF ROME	27	60	R	A,PC,CD
WAR ZONE	20	28	R	A
WARCRAFT	21	64	O	PC
WARRIORS	28	28	O	PC,CD
WEREWOLF VS. COMANCHE	29	51	R	CD
WHIZZ	23	27	R	A,A12,PC,CD
WHO SHOT JOHNNY ROCK	23	54	R	CD
WING COMMANDER 3	23	62	O	PC,CD,PSX
WING COMMANDER ARMADA	20	66	O	PC,CD
WINGS OF GLORY	24	32	R	CD
WOLF PACK	27	42	O	CD
WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE...	23	64	R	CD
WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE...	25	44	O	CD
WORLD OF SOCCER	25	19	R	C64
XIXIT	29	37	R	PC
YOUOE!	28	21	R	A,PC
ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ	22	33	R	A
ZAK McKRACKEN	28	24	O	A,C64,PC
ZEEWOLF	29	28	R	A
ZEPPELIN	20	64	O	PC
ZOOP	30	33	R	PC

CD PROJEKT

sprzedaż prowadzą również:

ATAPOL
ul. Sienkiewicza 1
85-037 **Bydgoszcz**
tel. (0-52) 45-67-36

KOMPAN
ul. Armii Krajowej 46
42-200 **Częstochowa**
tel. (0-34) 61-41-46

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk
tel. (0-58) 46-18-27

ARTICA
ul. Jana Matejki 6
80-952 **Gdańsk**
tel./fax (0-58) 47-02-86

B.P. COMPUTERS
ul. Szkolna 8/2
40-006 **Katowice**
tel. (0-3) 153-73-23

BETA
ul. Pułaskiego 24/2
60-607 **Poznań**
tel. (0-61) 52-59-83

KOSMOGONIK
ul. Broniewskiego 13
08-110 **Siedlce**
tel./fax (0-25) 252-26

TECHLAND
Parczew 105
63-405 **Sieroszewice**
tel. (0-64) 34-78-13

BIG
ul. Lotników 8
70-414 **Szczecin**
tel. (0-91) 33-58-65

GAMBIT
Pl. B. Głowackiego 20
39-400 **Tarnobrzeg**
tel./fax (0-15) 23-18-88

AVAX
Al. St. Zjednoczonych 65 paw. A2
04-028 **Warszawa**
tel./fax (0-22) 13-09-26

DIGITAL
Al. Jerozolimskie 2
00-375 **Warszawa**
tel. (0-22) 27-87-73

DISCOMP
ul. Sady Żoliborskie 13a
01-722 **Warszawa**
tel. (0-61) 52-59-83

RED JACK's!
„CD-ROM Bunker"
przejście podziemne pod
ul. Emilii Plater, **Warszawa**
Dworzec Centralny paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Kleczki 4/1, 51-151 **Wrocław**
tel./fax (0-71) 25-24-58

SDH FENIKS
Szewska 75 IVp. stoisko nr.1
50-053 **Wrocław**

Biuro handlowe:
ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03, (0-22) 25-82-02
tel. (0-22) 25-71-51, fax (0-22) 612-39-06
Czynne 7 dni w tygodniu $9^{00} - 17^{00}$

Sklep firmowy:
ul. Indyjska 25a, 03-957 Warszawa
tel./fax (0-22) 672-80-18
Czynne poniedziałek – piątek w godz. $9^{00} - 20^{00}$
Sobota-Niedziela w godz. $10^{00} - 16^{00}$



fragment naszej oferty

GRY:	
5ft Ten Pak Vol. #3 (10xCD)	146
5ft Ten Pak Vol. #4 (10xCD)	159
Al Unser Jr. Arcade Rancing	79
Battle Beast	139
Battle Isle 2	119
Battle Isle 3 (2xCD)	169
Capitalism	155
Command & Conquer (polska instr.)	146
Crusader No Remorse (polska instr.)	134
Cyberia (polska instrukcja)	99
Descent (polska instrukcja)	129
Dr. Drago MadCap Chase	129
Dungeon Master 2 (polska instrukcja)	139
FX Fighter	169
Hexen	179
Kingdom The Far Reaches	139
Last Bounty Hunter (polska instr.+plakat)	99
Mario Game Gallery	139
Mega Pak vol. 3 (12xCD)	149
Mega Pak vol. 4 (polska instr., 11xCD)	169
Mortal Kombat 3 (polska instrukcja)	179
NBA Jam (polska instrukcja)	169
Perfect General 2	119
Phantasmagoria (polska instr., 7xCD)	165
Screamer	159
Skins Golf - Game at Bighorn	129
Solitaire Deluxe	159
Stonekeep (polska instrukcja)*	169
Titan's Legacy (2xCD)	95
Under a Killing Moon (4xCD)	159
Virtual Pool	159
WarCraft 2	145
Who shoot Johnny Rock? (pl. instr.)	69
Worms	146
PROGRAMY:	
3D Atlas	146
American Concise Encyclopedia	99
Chadwick & Sneaky Egg Thief	149
Chopin 'Życie Twórcy' (produkt polski)	119
DK: Encyclopedia of Nature	189
DK: Encyclopedia of Science	189
DK: Encyclopedia of Sex	wkrótce
DK: History of the World	189
DK: Incredible Cross-Sections Stowaway!	139
DK: My First Incredible, Amazing Dict.	139
DK: P.B. Bear's Birthday Party	139
DK: The Ultimate Human Body	189
DK: The Way Things Work	189
DK: World Reference Atlas	259
Euro Plus+ jeden poziom (produkt polski)	249
Euro Plus+ Pro. Pack (produkt polski)	490
Living Books: Arthur's Teacher	78
Living Books: Just Grandma & Me	78
MS Explorapedia	195
Rysunki z „NIE"	39,85

ceny w nowych złotych, zawierają VAT

Informacje dla odbiorców hurtowych:

- proponujemy nowy atrakcyjny system rabatów (Uwaga mali odbiorcy! – najkorzystniejsze warunki na rynku)
- ponad 100 tytułów w ofercie
- gwarantujemy ciągłość dostaw
- sprzedajemy produkty wysokiej jakości
- zapewniamy stabilne, niskie ceny
- działamy na najniższych marżach handlowych
- sprowadzane przez nas nowości oferujemy po przystępnych cenach

Zapraszamy do współpracy

Kilka powodów, dla których warto odwiedzić nasz sklep firmowy:

0. Już w sprzedaży Sony PlayStation a także gry na te super konsolę.
1. Możesz u nas obejrzeć każdy sprzedawany przez nas produkt.
2. Doradzimy, oraz pomożemy wybrać odpowiednie programy.
3. Nasze ceny należą do najniższych w kraju.
4. Pomimo, iż nie znajdujemy się w centrum, to dojeżdża się do nas bardzo łatwo i szybko (zarówno autobusem jak i samochodem).
5. Dzięki nam będziesz miał kontakt z nowościami z całego świata.

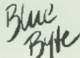
...już są!
...Warcraft 2 145 zł
...Stonekeep 169 zł
...NBA Jam 169 zł
...Battle Isle III 169 zł
... MEGAPACK 4 139 zł

...wkrótce...
... Teenagent CD
... Frankenstein
...Quake

Wyłączny dystrybutor



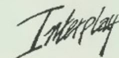




Autoryzowany dystrybutor







ŚWIAT MULTIMEDIÓW

Karty dźwiękowe i VIDEO

SOUND BLASTER

Czytniki CD-ROM

IDE/ATAPI

Głośniki aktywne

KOMPUTERY MULTIMEDIALNE

– do pracy, nauki i wspaniałej rozrywki

UWAGA!!!

Oferta specjalna: pakiet multimedialny złożony z karty SB 16 CSP, CD-ROM'u (Quad Speed), głośników, mikrofonu i mnóstwa oprogramowania na płytach CD: encyklopedie, gry, programy edukacyjne i biurowe (patrz CHIP 7/95)

ANPA

ANPA s.c. Biuro handlowe
02-515 Warszawa, ul. Puławska 1a/6
tel./fax (0-22) 49-79-36

Sound Blaster jest zastrzeżonym znakiem handlowym firmy Creative Labs i został użyty w celach informacyjnych.

Chcesz coś zmienić w swoim komputerze? Nie odpowiada Ci konfiguracja? Chcesz coś dodać, coś ująć, coś wymienić? Nic bardziej prostszego.No tak, kłopoty z transportem, a do najbliższej firmy świadczącej tego typu usługi szmat drogi!
A może po prostu nie chcesz narazić bądź co bądź delikatnego sprzętu na uszkodzenia jakie mogą przytrafić się podczas podróży?

NIE MARTW SIĘ
FIRMA

MULTISERWIS

to wszechstronne

MODERNIZACJE KOMPUTERÓW

PC 286,386 i 486

Wymieniamy lub montujemy podzespoły:
płyty główne, procesory, pamięci, hard dyski, karty graficzne,kontrolery,itp.
Montujemy CD-ROM'y i karty muzyczne.
Na zakupione części dajemy 12-miesięczną gwarancję.
Służymy fachową pomocą.
Skupujemy używane części, także te pochodzące z wymiany.
Nie musisz się martwić, co zrobisz ze starymi podzespołami, zaoferujemy Ci korzystne ceny!!!
A to wszystko na miejscu, bezpośrednio u Ciebie zainstaluje wykwalfikowany personel.
DZIAŁAMY NA TERENIE CAŁEJ POLSKI !!!

SPRZEDAŻ UŻYWANYCH KOMPUTERÓW AMIGA

po rewelacyjnie niskich cenach!!!
zapewniamy serwis i półroczną gwarancję na używany sprzęt,

AMIGA 500	450 zł	AMIGA 600	550 zł
AMIGA 1200	1050 zł	AMIGA CD32	500 zł

Jeśli chcesz zasięgnąć bardziej szczegółowej informacji zadzwoń do nas, odpowiemy na każde pytanie.
pon.-pt. w godz. 11-18
(0-22) 672 14 96 lub (0-22) 36 88 11

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

W Nowy Rok 1996 z Nowymi Grami od Sagity!

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

.... (imię i nazwisko) .... (dokładny adres – z kodem) .... (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

Gra	zł, gr
□ 3 HITY	59 50
□ 3D POOL	14.60
□ ACTION FIGHTER	14 60
□ ALFRED CHICKEN A500	29.20
□ ALIEN BR T.ASS. A+A1200	59.00
□ ALIEN BREED 3D A1200	113.00
□ ALL TERRAIN RACING	71.00
□ BANSHEE A1200	52.00
□ BARBARIAN	14.50
□ BATTLESTORM	19.00
□ BIONIC COMMANDO	14.60
□ BODY BL.GAL. A1200	79.50
□ BRIDES OF DRACULA	21.90
□ **BRUTAL FOOTBALL A500**	**29.50**
□ BUDOKAN	18.30
□ BURNTIME	39.50
□ CADAVER	24.40
□ CALIFORNIA GAMES 2	14.60
□ CAMPAIGN 2	87.00
□ CANNON FODDER 2	59.00
□ CARDIAXX	19.50
□ CARRIER COMMAND	14 60
□ CO DO GROSZA	25.00
□ COLONEL'S BEQUEST	24 40
□ **COLONIZATION A500**	**85.40**
□ CRAZY CARS 2	19.00
□ CRUISE FOR A CORPSE	24.40
□ **CRYSTAL DRAGON**	**50.00**
□ CRYSTALS OF ARBOREA	24.00
□ **CYBERFORCE**	**29.50**
□ CYTADELA	39 00
□ DAN WILDER	21 00
□ DANGEROUS STREETS	28.00
□ DAWN PATROL	69.00
□ DEMON BLUE	17.00
□ DESERT STRIKE	24.40
□ DOMAN-GRZECHY ARDANA	30.00
□ DRACULA	18.30
□ **DRAGONSTONE**	**51.00**
□ DREAMWEB A500	89.00
□ DUNGEON MASTER	18.30
□ EKSPERYMENT DELFIN	34.00
□ ENERGY MOVER	34.00
□ EPIC	24.00
□ F-19	18.30
□ FANTASTIC DIZZY	32.90
□ **FEARS A1200**	**56.00**
□ FIELDS OF GLORY A500	61.00
□ FIELDS OF GLORY A1200	61.00
□ FLIGHT OF THE INTRUDER	26.80
□ **FOREST DUMP**	**24.00**
□ FRANKO – CRAZY REVENGE	23.50
□ FURRY OF THE FURRIES	52.40
□ FUTURE WARS	24.40
□ **GATE 2 FREEDOM**	**29.50**
□ GEAR WORKS	28.00
□ GENESIA	52.40
□ GLOOM A1200	56.00
□ **GUARDIAN A1200**	**32.00**
□ GUNSHIP 2000	30.50
□ **HEIMDALL 2 A500**	**47.00**
□ **HIGH SEAS TRAD. A1200**	**51.20**
□ **HIPERSŁ. AN-POL,POL-AN**	**21.98**
□ HIRED GUNS	46.30
□ HUMANS 2	30.50
□ IMPOSSIBLE MISSION 2	14.60
□ INDIANA JONES ACTION	14.60
□ INNOCENT UNTIL CAUGHT	32.90
□ ISHAR 2	37 00
□ **ISHAR 3**	**42.00**
□ JAGUAR XJ220	24.00
□ **JAMES POND 3 A1200**	**30.00**
□ JURAJSKI SEN	21.00
□ K-240	61.00
□ KAJKO I KOKOSZ	37.00
□ KING'S QUEST 1	30.50
□ KING'S TABLE	63.00
□ KINGMAKER	61.00
□ KINGPIN	40.20
□ KNIGHTS OF THE SKY	24.00
□ KRĘTACZ	14 00
□ LAMBORGHINI	39.00
□ LAST SOLDIER	14.00
□ LEGENDS OF VALOUR	24.40
□ LIGA POLSKA MANAGER	19.00
□ **LIGA POLSKA MANAGER'96**	**37.00**
□ LINKS – GOLF	18.30
□ LOST IN MINE	30.00
□ MAGICZNA KSIĘGA	24.00
□ MANCHESTER UNITED PLC	36.00
□ MANHUNTER 2 SAN FRISCO	24.40
□ MEAN ARENAS	21.60
□ MENTOR	35.00
□ **METAL KOMBAT**	**30.50**
□ METAL MUTANT	24.00
□ MIDWINTER 2	24.40
□ MISJA HAROLDA	50.00
□ MORPH A1200	39.00
□ MORTAL WEAPON	16.40
□ **NOVAPAINT**	**36.60**
□ OPERATION HARRIER	14 60
□ OPERATION STEALTH	24.40
□ OUT TO LUNCH A1200	29.20
□ OVERDRIVE	24.40
□ OVERKILL A1200	29.20
□ **PECHOWY PREZENT**	**29.50**
□ PINKIE	30.00
□ POLE WALKI	21.00
□ POLTERGEIST	29.50
□ **PRAWO KRWI**	**34.50**
□ PROJECT BATTLEFIELD	28.00
□ PROJECT X	39.00
□ QWAK	39.00
□ RALLY CHAMP.A500+,600,1200	42.00
□ RICK DANGEROUS 1	14.60
□ RICK DANGEROUS 2	14.60
□ RISKY WOODS	18.30
□ ROAD RASH	18.30
□ **ROADKILL A1200**	**32.90**
□ ROBINSON'S REQUIEM A500	52.00
□ ROBOCOD	14.60
□ ROOSTER	14 00
□ ROOSTER 2	18.00
□ **SABRE TEAM A500**	**36.00**
□ **SEEK AND DESTROY**	**39.00**
□ SKELETON KREW A1200	39.50
□ SOCCER KID	41 00
□ SOCCER KID A1200	47.00
□ SOCCER SUP. A500+,600	59.50
□ SOCCER SUPERST. A1200	69.50
□ SPACE QUEST 1	30.50
□ SPEEDWAY MANAGER 2	23.00
□ STARBLADE	24.00
□ STORM MASTER	29.00
□ STREET FIGHTER	14.60
□ STUNT CAR RACER	14.60
□ SUMMER CAMP	19.50
□ **SUPER SKIDM. A+A1200**	**40.00**
□ SUPER STARDUST A1200	79.90
□ SURF NINJAS A1200	28.00
□ **TAEKWONDO MAS. A1200**	**26.00**
□ THE GAMES	24.00
□ TORNADO A500	54 90
□ TORNADO A1200	57.30
□ TOTAL CARNAGE A1200	21.90
□ **TRAPS & TREASURES**	**29.50**
□ TROLLS A500	23.10
□ TROLLS A1200	25.60
□ **UBEK**	**20.00**
□ UFO;EN UNKN. A1200	67.00
□ UNIVERSE	47.00
□ URIDIUM 2 A+A1200	39.00
□ UTOPIA	30.50
□ VITAL LIGHT	30.50
□ WHIZZ A500	31 70
□ **WILD CUP SOCCER**	**30.50**
□ WINTER SUPERSPORTS	23 10
□ WISIELEC	19.50
□ WIZKID	24.00
□ WOLFCHILD	19 00
□ WORLD CUP YEAR 94(4GRY)	76.60
□ WORLDS OF LEGEND	46.30
□ **WORMS**	**98.00**
□ ZEEWOLF	65.00
□ ZOOL	36.60
□ ZOOL 2 A1200	43.30

CD32

Gra	zł, gr
□ ALFRED CHICKEN	25.00
□ **ALIEN BREED 3D**	**117.00**
□ ALIEN BR.T.ASSAULT	81.00
□ ALL TERRAIN RACING	74.00
□ ARCADE POOL	52.40
□ BIG 6 (6GIER)	61.00
□ **BUBBA&STIX**	**18.00**
□ **CHAOS ENGINE**	**45.00**
□ **CHUCK ROCK 1**	**18.00**
□ **CHUCK ROCK 2**	**18.00**
□ DANGEROUS STREETS	46.00
□ **DRAGONSTONE**	**50.00**
□ **FEARS**	**71.00**
□ FIRE & ICE	45.00
□ FLY HARDER	50.00
□ **GLOOM**	**71.00**
□ **GLOOM 2**	**71.00**
□ **GUARDIAN**	**45.00**
□ **KID CHAOS**	**39.00**
□ KINGPIN	51 00
□ OVERKILL+LUNAR-C	25.00
□ **PREMIERE**	**16.00**
□ RISE OF THE ROBOTS	95.00
□ **ROADKILL**	**50.00**
□ **SENSIBLE SOCCER**	**42.70**
□ **SKELETON KREW**	**39.00**
□ SOCCER SUPERSTARS	58.00
□ SUMMER OLYMPIX	46.00
□ **SUPER SKIDMARKS**	**68.00**
□ SUPER STARDUST	79 00
□ SUPERFROG	37 00
□ TROLLS	46.00
□ UNIVERSE	62.00
□ **VITAL LIGHT**	**24.00**
□ **WHIZZ**	**58.00**

Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy

...znów gra, ale tym razem na komputerach PC DIRECT ADAX oraz COMPAQ.

Impreza odbędzie się 7 stycznia 1996 r. w Liceum Ekonomicznym w Wołominie (Al. Armii Krajowej 38, koło stacji).

Dzięki firmom **IPS Computer Group** i **Mirage** będzie można pograć w najnowsze gry!

Firma **Personal Multimedia Computers** udostępni hełmy VR, zaś firma **Escom** zaprezentuje okulary I/O GLASSES.

Tornado wyposaży nas w joysticki i konsole.

To wszystko sprawi, że każdy Duży, Średni i Mały znajdzie coś dla siebie.

Świetna zabawa zapewniona!

Na miejscu mały sklepik oraz parking.

Cały dochód z imprezy przeznaczony jest dla ratowania życia dzieci poszkodowanych w wypadkach i na niezbędny sprzęt.

Wszystkich serdecznie zapraszają organizatorzy – Marcin Kwiatkowski i Łukasz Szulc.

PS. Specjalne Podziękowania dla firm **EKOPAL** i **ABSOLUT**.

FUNDACJA WIELKIEJ ORKIESTRY ŚWIĄTECZNEJ POMOCY
konto: I Oddz. BIG S.A. Warszawa 420013-5665800 t
02-581 Warszawa, ul. Madalińskiego 50/52 m.1
tel. (0-22) 49-94-50, 48-07-74

Discomp

ŚWIAT KONSOL

POLECAMY NAJNOWSZE GRY NA KONSOLE

SUPER NINTENDO	SEGA MEGA DRIVE	GAME BOY
KILLER INSTINCT	MORTAL KOMBAT 3	DONKEY KONG LAND
DOOM	COMIX ZONE	BATMAN FOREVER
MORTAL KOMBAT 3	FIFA SOCCER '96	JUDGE DREDD
TIME COP	NBA LIVE '96	ASTERIX & OBELIX
EARTH WORM JIM 2	PAGEMASTER	TRUE LIES
FIFA SOCCER '96	DEMOLITION MAN	ANIMANIACS
NBA LIVE '96	BATMAN FOREVER	ALADDIN

SEGA SATURN	ATARI JAGUAR	SONY PLAYSTATION
VIRTUA FIGHTER REMIX	POWER DRIVE	ULTIMATE DOOM
MYSTERY MANSION	PITFALL	MORTAL KOMBAT 3
RAYMAN	RAYMAN	WARHAWK
VICTORY BOXING	FLASHBACK	TWISTED METAL
BUG	FLIP OUT	EXTREME GAMES
VIRTUA HYDLIDE	HIGHLANDER	WORMS
PANZER DRAGOON	ULTRA VORTEK	CYBER SPEED

BIURO HANDLOWE I SPRZEDAŻ DETALICZNA " DISCOMP "
UL. SADY ŻOLIBORSKIE 13 A
01-772 WARSZAWA

TEL. 022 6690032 FAX. 022 245366

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

W Nowy Rok 1996 z Nowymi Grami od Sagity!

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

.... (imię i nazwisko)

.... (dokładny adres – z kodem)

.... (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

IBM PC

Tytuł	zł, gr
□ 7 DNI 7 NOCY	40.00
□ BASTION	50.00
□ BATMAN RETURNS	70.00
□ BATTLESTORM	19.00
□ BC RACERS	51 00
□ BRUTAL FOOTBALL	29.50
□ BRZDĄC	25.00
□ BUDOKAN	18.30
□ BUREAU 13	85 00
□ CAMPAIGN 2	98.50
□ CANNON FODDER 2	61.00
□ CAR & DRIVER	30.50
□ CLASSIC COLLECTION(4GRY)	30 50
□ COLONIZATION PL	84 00
□ CRAZY CARS 2	19 00
□ CRYSTALS OF ARBOREA	24 00
□ DANGEROUS STREETS	28 00
□ DEMON BLUE	17 00
□ DESERT STRIKE	61 00
□ DRACULA	18 30
□ DREAMWEB	98 60
□ DUNGEON MASTER	24 40
□ EPIC	27 00
□ EVASIVE ACTION	48.60
□ F-19	18 30
□ FIELDS OF GLORY	61 00
□ FLIGHT OF AMAZON QUEEN	72.00
□ FURY OF THE FURRIES	52.40
□ FUTURE WARS	24.40
□ GEAR WORKS	21 90
□ GENESIA	50.00
□ GRAND PRIX UNLIMITED	29.50
□ GUILTY	85.00
□ GUNSHIP 2000	30.50
□ HAND OF FATE	65.00
□ HARPOON 2	78.00
□ HEIMDALL 2	47.00
□ HIGH SEAS TRADER	56.00
□ HIRED GUNS	36.60
□ IMPERIUM GALACTICA	19.50
□ INFERNO - SPECIAL EDITION	170.00
□ INNOCENT UNTIL CAUGHT	46.30
□ ISHAR 2	37.00
□ ISHAR 3	45.00
□ JONNY QUEST	28 00
□ JUNGLE STRIKE	46.80
□ KAJKO I KOKOSZ	48.00
□ KING'S TABLE	66.00
□ KINGPIN	45.00
□ KLIK & PLAY	84.00
□ KOSMOS	36.00
□ LAMBORGHINI	39.00
□ LEGEND OF VALOUR	24.40
□ LEISURE SUIT LARRY 6	73.00
□ LIGA POLSKA MANAGER'95	37 00
□ LITIL DIVIL	69 50
□ LOW BLOW	29.50
□ MANCHESTER UNITED PLC	36.00
□ MANHUNTER 2 SAN FRISCO	24.40
□ METAL MUTANT	24 00
□ MIDWINTER 2	24 40
□ MISJA HAROLDA	48.00
□ NASCAR RACING	73.00
□ OPERATION BODYCOUNT	42.00
□ OPERATION COMBAT 2	24.00
□ OPERATION STEALTH	24.40
□ OVERDRIVE	59.70
□ PATRIOT	42.50
□ PIOTRKÓW 1939	42.00
□ POLICE QUEST 1	30 50
□ PRAWO KRWI	36.00
□ PROJECT-X	59 70
□ QUARANTINE	69.50
□ QUEST FOR GLORY 1	30.50
□ RALLY CHAMPIONSHIPS	34.70
□ RAMON'S SPELL	36.00
□ RISKY WOODS	18.30
□ ROBINSON'S REQUIEM	56.00
□ SABRE TEAM	40.00
□ SOŁTYS	34.00
□ SOCCER MANAGER	18.00
□ SOCCER SUPERSTARS	69 50
□ SSM MANAGER PIŁKARSKI	18.50
□ STORM MASTER	29 00
□ STUNT DRIVER	21.00
□ SURF NINJAS	28.00
□ SWIRUS WINDOWS	40.00
□ SWIRUS WINDOWS'95	40.00
□ TEENAGENT	47.00
□ THE GAMES	23 50
□ TORNADO	57.30
□ TROLLS	25 60
□ TYRIAN	36.00
□ UFO:ENEMY UNKNOWN	67.00
□ UNCOVER IT	23.50
□ UNIVERSE	47 00
□ UTOPIA	30.50
□ VALHALLA	36.60
□ VINYL BOGINI Z MARSA	29.00
□ WALLS OF ROME	46.30
□ WHIZZ	35.20
□ WINTER SUPERSPORTS	23.10
□ WOLFPACK	46.00
□ WORLD CUP YEAR 94	89.00
□ WORLDS OF LEGEND	46.30
□ WORMS	109.00
□ X-COM:TERROR Z GŁEB.PL	84.00
□ ZOOL	36.80
□ ZOOL 2	46.30

PC CD-ROM

Tytuł	zł, gr
□ 1942 PACIFIC AIR WAR	79.00
□ 1944 ACROS THE RHINE	134.00
□ 3D ATLAS	143.00
□ A4 NETWORK$	124.00
□ ALIEN BREED TOWER ASSAULT	100.00
□ ARCADE POOL + OVERDRIVE	86.00
□ ASTERIX-CAESAR'S CHALL	130.00
□ ATLAS OF EUROPE	91.50
□ BLOODWINGS	98.00
□ BRETT HULL HOCKEY'95	99.98
□ BURIED IN TIME	158.00
□ CAPITALISM	122.00
□ CHAOS CONTROL	129.00
□ CHAOS ENGINE	69.90
□ COMANCHE VS. WEREWOLF	122.00
□ COMBAT AIR PATROL	109.00
□ COMMAND & CONQUER	142 00
□ CRUSADER - NO REMORSE	129.00
□ DAWN PATROL	99.00
□ DISCWORLD	98 00
□ DR DRAGO'S MADCAP CHASE	129.00
□ DREAMWEB	101 00
□ ECSTATICA	74 00
□ ENDORFUN	99.00
□ EUROFIGHTER2000	185.00
□ F-14 FLEET DEFENDER GOLD	103.00
□ FATAL RACING	98.00
□ FIFA SOCCER' 95	129.00
□ FLIGHT UNLIMITED	177 00
□ FOOTBALL LTD	146.00
□ FRONT LINES	73.00
□ FRONTIER-FIRST ENCOUNTERS	107.00
□ FULL THROTTLE	176.00
□ GUILTY	95.00
□ HELLFIRE ZONE	95.00
□ HEROES OF MIGHT & MAGIC	146.00
□ HIGH SEAS TRADER	73.00
□ INCA 1 & 2	122.00
□ INFERNO-SPECIAL EDITION	170.00
□ INTERNATIONAL TENNIS OPEN	136.00
□ JACK NICKLAUS GOLF	51 00
□ KASPAROV'S + BRIDGE	48.00
□ KING'S QUEST 7	95.00
□ KING'S TABLE	63.00
□ KINGPIN	51.00
□ KLIK & PLAY	105.00
□ KOLEKCJA BIZNES	109.00
□ KOLEKCJA SYMULATORY LOTU	109.00
□ KOSHAN CONSPIRACY	73.00
□ LAST DYNASTY	132.00
□ MARCO POLO	136.00
□ NAPOLEON	95.00
□ NAVY STRIKE	104.90
□ NEED FOR SPEED	127 00
□ NHL HOCKEY'95	48.80
□ OPERATION BODYCOUNT	42.00
□ PANIC IN THE PARK	129.00
□ PHANTASMAGORIA	169.00
□ PRIMAL RAGE	118.00
□ PRISONER OF ICE	125.00
□ PRIVATEER	46.00
□ RALLY CHAMPIONSHIPS	67.00
□ RIDDLE OF MASTER LU	146.00
□ SENSIBLE WORLD OF SOCCER	129.00
□ SILENT STEEL	195.00
□ SLIPSTREAM	95.00
□ SPACE Q. 6-ROGER WILCO	107.90
□ STAR TREK	153.00
□ STRIKER'95	132.00
□ STUNT DRIVER	30.50
□ SUPER STRIKE COMMANDER	48.00
□ THE BITMAP COMPILATION	69.90
□ TIME GATE	136.00
□ TORNADO	61.00
□ US NAVY FIGHTERS	100.00
□ US NAVY FIGHTERS - GOLD	129.00
□ VORTEX	98.90
□ WALLS OF ROME	51.00
□ WETLANDS	145.00
□ WHIZZ	39.00
□ WING COMMANDER 3	183.00
□ WING COMMANDER ARMADA	67.00
□ WINGS OF GLORY	103.00
□ WITCHAVEN	146.00
□ WOLFPACK	54 00
□ WODDRUFF	98.00
□ WORLD CUP YEAR 94	91 50
□ WORLDS OF LEGEND	51 00
□ WORMS	132.00
□ ZEPHYR	85.00
□ ZOOL	46 30
□ ZOOL 2	50 00

POSIADAMY W SPRZEDAŻY WSZYSTKIE WARTOŚCIOWE GRY I PROGRAMY EDUKACYJNE DOSTĘPNE W POLSCE *PROWADZIMY SPRZEDAŻ DETALICZNĄ I HURTOWĄ *ABY OTRZYMAĆ SZCZEGÓŁOWY SPIS PRZYŚLIJ ZAADRESOWANĄ KOPERTĘ ZWROTNĄ I INFORMACJE O TYPIE POSIADANEGO KOMPUTERA *NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI GIER I DYSTRYBUTORAMI PROGRAMÓW *PRZY ZAMÓWIENIACH WYSYŁKOWYCH (LIST, TELEFON, FAX) NALEŻY DOLICZYĆ KOSZTY WYSYŁKI *ZAPRASZAMY DO NASZEGO SKLEPU FIRMOWEGO W WARSZAWIE PRZY ULICY GEN. ABRAHAMA 4 OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU OD 10.00 DO 18.00

PRZEDSTAWIONA OFERTA TO ZALEDWIE FRAGMENT TEGO CO POSIADAMY ...



MIRAGE SOFTWARE
03–982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel.(22) 671 7777, fax (22) 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

PC CD ROM

AIV NETWORKS *ekonomiczna, hit!*	128.00
ACTION SOCCER *piłka nożna*	Tel.
ALONE IN THE DARK *przygodowa*	43.00
ALONE IN THE DARK 2 *przygodowa*	73.00
ALONE IN THE DARK 3 *przygodowa*	97.00
ASTERIX *planszowo-przygodowa*	135.00
BC RACERS *śmieszne wyścigi*	60.00
BIOFORGE *przygodowa*	109.00
BUREAU 13 *przygodowa*	85.00
BURIED IN TIME *3CD, przygodowa*	158.00
CHAOS CONTROL *strzelanina*	135.00
COMANCHE *symulacja*	61.00
COMMAND & CONQUER *2CD, hit!*	145.00
COMBAT AIR PATROL *symulacyjna*	134.00
CRUSADER – NO REMOSE	134.00
DEADALUS ENCOUNTER *film*	134.00
DISCWORLD *przygodowa*	103.00
DR DRAGO'S MADCAP CHASE	129.00
DUNGEON MASTER 2 *role playing*	139.00
ENCORE *3 gry, przygoda, symulacja*	36.00
EUROFIGHTER 2000 *symulacja*	195.00
F1 GRAND PRIX 2 *samochody*	Tel.
FADE TO BLACK *przygodowa*	134.00
FIFA SOCCER '96 *piłka nożna*	134.00
FIGHTER WING *symulacyjna*	69.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN *przyg.*	90.00
FLIGHT UNLIMITED *symulacja*	183.00
FOOTBALL LTD *manager piłkarski*	146.00
FX FIGHTER *walki virtualne*	168.00
GUILTY *przygodowa*	85.00
HAMMER OF THE GODS *role playing*	91.00
HEART OF DARKNESS *przygodowa*	Tel.
HEIMDALL 2 *przygodowa 3-D*	47.00
HELL *przygodowa*	103.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC *rpg*	146.00
HI-OCTANE *zręcznościowa*	134.00
INFERNO *symulacja kosmiczna*	145.00
INFERNO SPEC. *+metal box, T-shirt*	170.00
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	136.00
KASPAROW/BRIDGE *szachy+bridge*	48.00
KLIK & PLAY *(PL) do robienia gier*	109.00
KOSHAN CONSPIRACY *przygoda*	73.00
LAST BOUNTY HUNTER *film, strzel.*	99.00
LOST EDEN *przygodowa*	134.00
MACHIAVELLI – KSIĄŻĘ *wersja PL*	109.00
MAGIC CARPET 2 *nowa wersja*	134.00
MARCO POLO *strategia, przygoda*	136.00
MEGA RACE *wyścigi*	55.00
NEED FOR SPEED *samochody, hit!*	134.00
OPERATION BADYCOUNT *3-D*	42.00
PHANTASMAGORIA *horror-przyg.*	164.00
PRIMAL RAGE *walki dinozaurów*	119.00
PRISONER OF ICE *przygodowa, hit!*	128.00
PRIVATEER *kosmiczna*	48.00
QUARANTINE *strzelanina 3-D*	79.00
RIDDLE OF MASTER LU *przygod.*	146.00
RISE OF THE ROBOTS *walki 3-D*	103.00
SCOTTISH OPEN *virtualny golf*	70.00
SHELLSHOCK *symulacja 3-D*	Tel.
SILENT STEEL *4CD, przygodowa*	195.00
SLIPSTREAM 5000 *strzelanina*	85.00
STRIKER '95 *piłka nożna*	132.00
STRIP POKER PRO *film 18 lat*	135.00
SUPER STRIKE COMMANDER	48.00
TEKWAR *przygodowa 3D*	Tel.
TERMINAL VELOCITY *strzel. 3-D*	134.00
TFX *symulator lotniczy, super cena!*	115.00
THE DIG *rysunkowa, przygodowa*	Tel.
THE LAST DYNASTY *przygodowa*	148.00
THUNDERHAWK 2 *symulacja*	Tel.
TIME GATE *rycerze, przygodowa*	136.00
TOP GUN *symulacyjna*	Tel.
TOUCHE *przygoda muszkieterów*	Tel.
UNIVERSE *przygodowa*	47.00
VIRTUA CHESS *super szachy*	135.00
WETLANDS *super strzelanina*	146.00
WING COMMANDER ARMADA	67.00
WITCHAVEN *zręcznościowa 3-D*	146.00
WORMS *rewelacyjna strategia*	146.00

AMIGA

ALIEN BREED 3D *A1200, "Doom"*	115.00
AMERICAN POKER *karciana 18 lat*	9.50
AMITEKST MINI/PRO edytor	10.00/38.50
BATTLESTORM *strzelanina*	19.00
BANSHEE *A1200, strzelanina*	52.00
BARBARIAN bijatyki	14.50
BRUTAL FOOTBALL *sportowa*	29.50
BRAIN FODDER *edukacyjny 5-D*	29.50
BUNNY BRICKS *super "Arkanoid"*	20.00
BURNTIME *strategiczna*	39.50
CANNON FODDER 2 *strzelanina*	51.00
CRAZY CARS 2 *wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA *role play*	24.00
CYBERFORCE *przygodowa*	29.50
CYTADELA *strzelanina 3-D*	39.50
DAN WILDER *przygodowa 3-D*	21.00
DOMAN *walki barbarzyńców*	34.00
ENERGY MOVER *logiczna*	34.00
EKSPERYMENT DELFIN *przygodowa*	34.00
EPIC *symulator kosmiczny*	24.00
FEARS *doomowata*	58.00
FIELDS OF GLORY *strategiczna*	61.00
FOREST DUMP *przygodowa*	24.00
FRANKO *bijatyka*	23.50
GATE 2 FREEDOM *przygodowa*	29.50
GLOOM *doomowata*	58.00
GUARDIAN *strzelanina*	32.00
GUNSHIP 2000 *symul. helikoptera*	30.00
*HEIMDALL 2 *przygodowa 3-D*	47.00
INTERCALARIS *doomowata*	Tel.
ISHAR 2 *role playing*	39.00
ISHAR 3 *role playing*	42.00
JAGUAR XJ220 *wyścigi*	24.00
JAMES POND 3 *A1200, platformowa*	30.00
JANOSIK *platformowa*	10.00
JURAJSKI SEN *platformowa*	21.00
KAJKO I KOKOSZ *przygodowa*	39.00
KNIGHTS OF THE SKY *symulacyjna*	24.00
KRĘTACZ *logiczna*	14.00
LAMBORGHINI *wyścigi, też dla 2*	39.00
LAST SOLDIER *platformowa*	14.00
LIGA POLSKA MANAGER *manager*	21.00
MAGICZNA KSIĘGA *przygodowa*	24.00
METAL MUTANT *zręcznościowa*	24.00
MISJA HAROLDA *przygodowa, 10DD*	50.00
MORPH *A1200, platformowa*	39.00
MR TOMATO platformowa	20.00
NOVA PAINT *program graficzny*	36.00
ORTOGRAF *słownik ortograficzny*	14.00
PECHOWY PREZENT *przygodowa*	29.50
PINKIE *platformowa*	30.00
PITAGORAS *4 części matematyki*	24.00
POLE WALKI *strategiczna*	21.00
POLTERGEIST *"mówiona" przygodowa*	29.50
PRAWO KRWI *nawalanka*	36.00
PROJECT BATTLEFIELD *strzel. 3-D*	26.00
*ROBINSON'S REQUIEM *role playing*	52.00
ROOSTER *zręcznościowa*	14.00
ROOSTER 2 *zręcznościowa*	16.00
*SABRE TEAM *strategiczna*	39.00
SKARB TEMPLARIUSZY *przygoda*	24.00
SKELETON KREW *A1200 strzelanina*	39.50
*SOCCER KID *zręczności...*	41.00
SPEEDWAY MANAGER 2 *manager*	24.00
STARBLADE *przygodowa*	24.00
STREET HASSLE *nawalanka*	11.00
SUPER SKIDMARKS *mini wyścigi*	41.00
SYNDICATE *strategiczna*	58.00
TAEKWONDO MASTER *A1200*	28.00
THE GAMES *olimpiada*	24.00
***THEME PARK** *strategiczna*	79.00
TRAPS'N'TREASURES *platformowa*	29.50
UBEK "doomowata" 3DD	20.00
UNIVERSE *przygodowa*	47.00
VITAL LIGHT *zręcznościowa*	38.00
WILD CUP SOCCER *sportowa*	38.00
WIZKID *platformowa*	24.00
WOLFCHILD *platformowa*	19.00
WORMS *strategiczna*	103.00

* *program posiada specjalną wersję dla A1200*

PC 3.5"

7 DNI 7 NOCY *przygodowa pol.*	40.00
ARMORED FIST *symulacyjna*	61.00
BASTION *strategiczna*	50.00
BATTLESTORM *strzelanina*	19.00
BRZDĄC *4 gry dla dzieci*	25.00
BRUTAL FOOTBALL *sportowa*	29.50
BUREAU 13 *przygodowa*	85.00
BURNTIME *strategiczna*	39.50
CANNON FODER 2 *strzelanina*	61.00
COLONIZATION *strategiczna*	85.00
COMMANCHE *symulacyjna*	61.00
CRAZY CARS 2 *wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA *role play.*	24.00
CUCKOO ZOO (PL) *dla dzieci*	67.00
EPIC *symulacja kosmiczna*	27.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN *przyg.*	76.00
FRONT LINES *strategiczna*	58.00
GRAND PRIX UNLIMITED *wyścigi*	29.50
GUILTY *przygodowa*	85.00
HAND OF FATE (PL) *przygodowa*	67.00
HANNIBAL (PL) *strategiczna*	46.00
HEIMDALL 2 *przygodowa 3-D*	47.00
HIGH SEAS TRADER *strategiczna*	58.00
HISTORIA POLSKI *edukacyjny*	28.00
IMPERIUM GALACTICA *strategiczna*	19.50
INFERNO *symulacyjna kosmiczna*	145.00
INFERNO SPEC. *+metal box, T-shirt*	170.00
ISHAR 2 *role playing*	39.00
ISHAR 3 *role playing*	45.00
KA-50 HOKUM *symulacyjna*	85.00
KAJKO I KOKOSZ *przygodowa*	49.50
KLIK & PLAY *tworzenie gier*	85.00
KOSMOS *ekonomiczno-strategiczna*	36.00
LAMBORGHINI *wyścigi też dla 2*	39.00
LIGA POLSKA MANAGER '95 *manag.*	39.00
LOW BLOW *boks*	29.50
MAGIC CARPET *przygodowa*	85.00
METAL MUTANT *strzelanina*	24.00
MISJA HAROLDA *przygodowa*	50.00
NASCAR RACING *wyścigi auto*	73.00
ORTOGRAFIA PRO *edukacyjny*	19.00
PACIFIC STRIKE *strategiczna*	67.00
PIOTRKÓW *strategiczna*	42.00
PRAWO KRWI *nawalanka*	36.00
RAMON'S SPELL *przygodowa*	36.00
ROBINSON'S REQUIEM *role playing*	57.00
ROOSTER *zręcznościowa*	29.50
S.S.M. MANAGER PIŁKARSKI	18.50
SABRE TEAM *strategia, komandosi*	46.00
SCOTTISH OPEN *virtualny golf*	57.00
SOCCER MANAGER *manager*	18.00
SOŁTYS *przygodowa*	36.00
SPY MASTER *przygodowa*	23.50
STARBLADE *przygodowa*	24.00
STORM MASTER *strategiczna*	29.50
ŚWIRUS *przygodowa, WINDOWS*	40.00
ŚWIRUS *przygodowa WINDOWS 95*	40.00
TEENAGENT *przygodowa pol.*	49.00
TFX *symulator lotniczy*	115.00
THE GAMES *olimpiada*	24.00
TYRIAN *strzelanina*	36.00
UNCOVER IT *arkanoid 18 lat*	23.50
UNIVERSE *przygodowa*	47.00
VINYL BOGINI Z MARSA	30.00
WOLFPACK symulacyjna	46.00
WORMS strategiczna	115.00
X-COM: TERROR Z GŁĘBIN (PL)	85.00

CD 32

ALIEN BREED 3D *"Doom", hit!*	120.00
BUBBA'N'STIX *platformowa*	18.00
CHUCK ROCK *platformowa*	18.00
CHUCK ROCK 2 *platformowa*	18.00
DRAGONSTONE *przygodowa*	50.00
FLY HARDER *strzelanina*	50.00
GLOOM *strzelanina 3-D*	73.00
KID CHAOS *platformowa*	39.00
PREMIERE *platformowa*	16.00
RISE OF THE ROBOTS *nawalanka*	95.00
SKELETON KREW *strzelanina*	39.00
SUPERSKIDMARKS *wyścigi*	70.00
UNIVERSE *przygodowa*	62.00
VITAL LIGHT *zręcznościowa*	24.00
WORMS strategiczna	115.00

COMMODORE 64

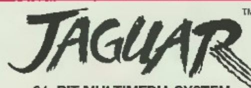
DRIP *platformowa*	7.00
DR MAD *przygodowa*	7.00
DROID *strzelanina*	7.00
ETERNAL *przygodowa*	7.00
FANTASTIC SOCCER *piłka nożna*	7.00
FOOTBALL MANAGER 3 *manager*	9.50
GWIEZDNY MANAGER *manager*	7.00
KACPER *platformowa*	7.00
KOLONY *strategiczna*	7.00
KRAKOUT *zręcznościowa*	7.00
MANAGER PIŁKARSKI *manager*	7.00
MONSTRUM *platformowa*	7.00
NAJEMNIK I i II *zręcznościowe*	7.00
ROCKSTAR *2 kasety, manager*	8.50
SKY HIGH STUNTMAN *zręcznościowa*	7.00
WŁADCA *strategiczna*	7.00
WŁADCY CIEMNOŚCI *przygodowa*	7.00
ZAMCZYSKO *przygodowa*	8.50

ATARI XE

AROUND THE PLANET *przygodowa*	7.00
ARTEFAKT PRZODKÓW *przygodowa*	7.00
CRYPTS OF EGYPT *zręcznościowa*	7.00
DROGA WOJOWNIKA *zręcznościowa*	7.00
FANTASTIC SOCCER *piłka nożna*	7.00
INNY ŚWIAT *role playing*	7.00
KSIĄŻĘ *strategiczna*	7.00
MIECZE VALDGIRA 2 *przygodowa*	7.00
NAJEMNIK 1 § 2 *zręcznościowa*	7.00
PHANTOM *przygodowa*	7.00
PIŁKARSKI POKER *manager*	7.00
PYRAMID *platformowa*	7.00
ROCKMAN *zręcznościowa*	7.00
STARBALL *zręcznościowa*	7.00
WŁADCA *strategiczna*	7.00

JAGUAR NOWOŚCI

DOOM *lepszy niż dla PC*	265.00
FLASHBACK *przygodowa*	230.00
KASUMI NINJA *nawalanka*	145.00
PITFALL *platformowa*	230.00
RAYMAN *platformowa*	230.00
SUPER BURNOUT *motory*	230.00
ULTRA VORTEK *nawalanka*	265.00
HOVER STRIKE CD *strzelanina*	230.00
HIGHLANDER CD *przygodowa*	230.00



64-BIT MULTIMEDIA SYSTEM

765.– zł

Cena detaliczna zawiera podatek VAT!

SUPER OFERTA

wiele nowych programów, a także:

NOWE CENY NA JAGUARA
CD-ROM Z PAKIETEM 4 GIER
ZA JEDYNE 630.00 zł
NOWE CENY NA PROGRAMY
CARTRIDGE JUŻ OD 95.00 zł
WIELE NOWOŚCI
JAGLINK, MEMORY TRACKCART

CoCo International Ltd.

Tel. (036) 22621 w. 468
Fax (036) 24944

Ponad 600 roznych tytulow PC CD za zamówieniem pocztowym

Tytul	Detal z Vat	Hurt bez Vat
7.th Guest	59,90	39,92
11. th Hours	Tel.	Tel.
Aegis Guardian	89,90	59,90
Apache Longbow	159,90	109,05
Aces of the Deep	99,90	68,24
Betrayal at Kondor	74,90	51,16
Bureau 13	69,90	47,75
Buried in Time	189,90	126,55
Chaos Control	129,90	73,24
Command & Conquer	145,90	93,56
Creature Shock	119,90	79,90
Crusader	189,90	122,54
Critical Path	59,90	39,90
Cyberia	99,90	66,50
Cyberwar	144,90	99,90
Cyclmania	99,90	66,57
Daedalus Encounter	131,90	86,64
Dark Sun2	75,90	52,72
Delta V	79,90	52,30
Dragon Lore	65,90	46,58
Ecstatica	72,90	47,04
Fifa Int. Soccer 96'	Tel.	Tel
Fade to Black	134,90	86,64
Flight Unlimited	149,90	101,62
Full Throttle	169,90	115,88
F14	79,90	53,25
FX Fighter	124,90	86,22
Gabriel Knight	73,90	46,72
Hardball 4	109,90	73,00
Hell	79,90	53,25
Indy Car Race	64,90	43,25
Inferno	69,90	46,58
Iron Helix	69,90	39,92
Ishar 3	89,90	60,04
King Quest VII	109,90	73,24
Legend of Kyrandia 3	159,90	105,96
Lion King Story Book	149,90	101,64
Lost Eden	134,90	86,64
Marine Fighter	99,90	68,24
Mad Dog 1	69,90	44,33
Mad Dog 2	69,90	47,57
Magic Carpet 2	159,90	106,56
Menzoberranzan	65,90	43,98
Mirage	179,90	119,89
Mortal Kombat II	169,90	119,03
Monthy Python's:		
Complete Waste of Time	109,90	73,24
Myst	124,90	83,23
Nascar Racing	99,90	68,24
Need for Speed	134,90	86,64
NHL HOCKEY 96'	180,90	119,94
Panzer General	63,90	42,58
Phantasmagoria	159,90	103,82
Rebel Assault	90,90	60,82
Rebell Assault II	Tel.	Tel.
Rise of the Triad	85,00	57,24
Sam + Max	89,90	59,89
Sim City 2000	79,90	57,99
Star Trek 25th Ann.	79,90	53,24
Steel Panther	Tel.	Tel.
Streetfighter 2	85,90	57,24
System Shock	93,90	62,57
Telewar	174,90	116,55
Terminal Velocity	99,90	66,44
The Dig	Tel.	Tel.
Ufo Enemy Unknown	89,90	59,93
US Navy Fighter Gold	123,90	82,50
USS Ticonderoga	79,90	53,25
Who shot Johnny Rock	49,90	32,46
Witchaven	179,90	119,90
Compton's Encyc. 95	76,90	52,53
Dictionary for Kids	39,90	27,90
Grolier 95'	69,90	46,58
M.S. Cinemania	169,90	109,90
M.S. Encarta 95'	129,90	88,73
M.S. Encarta 96'	229,90	153,21
World Atlas 5.0	49,90	33,30
Wingames 1, 2, 3	21,90	13,00
Mediashare 1 - 18	19,60	12,00
Megashare 1, 2, 3	21,90	13,00
Supergames 1 - 10	21,90	13,00
30 CD's Mediaproducts		333 Zł
Adultshare 1 - 4	25,00	14,00

Toshiba XM-5302B 560 zł
(Quad-IDE, Access time 150ms)

Sony CD 55D 230 zł
(Double-IDE 2.4 Speed)

Nowe Tytuły

WIN 95
UPGR. PL 330 Zł

Megapack 3 :
Lawnmower Man, Megarace, TFX, Vortex, Cyclones, Armour, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Iron Assault...
12 CD's tylko 134 Zł

Megapack 4 :
Panzer General, Dawn Patrol, Black Knight, Dragon Lore, ...

Rynek 17 Box 138 44-200 Rybnik

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

MARKSOFT

Każda gra z polską instrukcją!
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
W sprzedaży m.in.:

CD32

Alfred Chicken	29,30	Fiere and Ice	45,10	Summer Olympix	46,40
Alien Breed 3D	**119,50**	**Gloom**	**73,20**	**Super Stardust**	**79,90**
Alien Breed Tower Assault	84,20	**Guardian**	**46,40**	Superfrog	39,00
All Terrain Racing	74,40	Kingpin	51,20	Super Skidmarks	70,80
Arcade Pool	52,50	Overkill + Lunar-C	29,30	Surf Ninjas	46,40
Big 6	61,00	**Roadkill**	**51,20**	Trolls	46,40
Dangerous Streets	46,40	**Sensible Soccer**	**42,70**	Whales Voyage	46,40
Fears	**73,20**	Soccer Superstars	58,60	**Whizz**	**58,60**

Amiga

Alfred Chicken A1200	29,30	• Flights of the Intruder	26,80	**Roadkill A1200**	**32,90**
Alfred Chicken	29,30	Fury of the Furries	52,50	Seek and Destroy	39,00
Alien Breed 3D A1200	**115,00**	Gear Works	28,00	Soccer Superstars A1200	69,50
Alien Breed Tower Assault	69,80	Genesia	52,50	Soccer Superstars	69,50
All Terrain Racing	72,00	**Gloom A1200**	**58,00**	Summer Camp	19,50
Apidya	28,00	**Guardian A1200**	**32,90**	**Super Skidmarks**	**41,50**
Arcade Pool	32,90	**Harold's Mission**	**52,00**	Super Stardust A1200	79,90
Assassin	28,00	**High Seas Trader A1200**	**51,20**	Surf Ninjas A1200	26,00
Body Blows Galactic A1200	79,90	**Hiper Słownik** (ang-pol, pol-ang.)	**22,00**	Tornedo A1200	67,30
Brides of Drakula	22,00	Kingpin	40,30	Tornedo	54,90
Campaign 2	89,00	**Liga Polska Manager '96**	**39,00**	Total Carnage A1200	22,00
Cardiaxx	19,50	**Lost in Mine**	**30,50**	Trolls A1200	25,70
Collection vol. one Body Blows		Mean Arenas	22,00	Trolls	23,20
+ Superfrog + Overdrive	59,80	Mentor	35,00	Uridium II A+A1200	39,00
Crystal Dragon	51,20	**Metal Kombat**	**30,50**	Whizz A1200	34,20
Dangerous Streets	28,00	**Novapaint**	**36,60**	Whizz	31,70
Dawn Patrol	89,00	Oscar A1200	28,00	Winter Supersports	23,20
Demon Blue	17,00	Oscar	26,80	**Wisielec**	**19,50**
Dreamweb A 1200	89,00	Out to Lunch A1200	29,30	World Cup Year '94	
Dreamweb	89,00	Overdrive	24,40	Sensible Soccer, Goal!, Striker,	
Eksperyment Dalfin	34,00	Overkill A1200	29,30	Championship Manager 93/94	76,90
Euro Soccer	28,00	Project-X	39,00	Worlds of Legend	46,40
F17 Callenge	39,00	Qwak	39,00	Zeewolf	69,50
Fantastic Dizzy	32,90	**Rally Championships A500+/600**	**42,70**		
Fears A1200	**58,00**	**Rally Championships A1200**	**54,90**		

PC CD ROM

Alien Breed Tower Assault	100,00	Kingpin	51,20	**Syracuse Language System Sr.**	**75,60**
Animals	**42,70**	**Napoleon**	**98,80**	**Syr. Lang. Sys. + mikrofon**	**98,80**
Arcade Pool + Overdrive	**86,60**	**Navy Strike**	**104,90**	Tornado	61,00
Atlas of Europe	**91,50**	**Picture Perfect Golf**	**98,80**	• Walls of Rome	51,20
Civil War	**98,60**	Rally Championships	67,10	Whizz	39,00
Capitalism	**122,00**	Soccer Superstars	69,50	World Cup Year '94	
Dawn Patrol	101,30	• Space Shuttle	51,20	Sensible Soccer, Goal!, Striker,	
Dreamweb	101,30	**Stunt Driver**	**30,50**	Championship Manager 93/94	91,50
• Jack Nicklaus Golf	51,20	**Syracuse Language System Jr.**	**75,60**	• Worlds of Legend	51,20

PC

Alien Breed	36,80	Genesia	52,50	Surf Ninjas	28,00
Alien Breed Tower Assault	87,80	**Harold's Mission**	**52,00**	Tornado	57,30
Arcade Pool	45,10	**High Seas Trader**	**54,90**	Trolls	25,80
Campaign 2	98,80	**Jonny Quest**	**26,10**	Ultimate Body Blows	79,90
Classic Collection (4 gry)	30,50	**Jungle Strike**	**46,80**	Valhalla	46,40
Dangerous Streets	28,00	**Kingpin**	**45,10**	**Virtuoso**	**46,80**
Dawn Patrol	98,80	**Liga Polska Manager '95**	**39,00**	Walls of Rome	46,40
Demon Blue	17,00	Oscar	30,60	Whizz	35,20
Dreamweb	98,80	**Overdrive**	**59,60**	Winter Supersports	23,20
Euro Soccer	28,00	Project-X	59,80	World Cup Year '94	
Evasive Action	48,80	Rally Championships	34,80	Sensible Soccer, Goal! Striker,	
Front Lines	**54,90**	Soccer Superstars	69,50	Championships Manager 93/94	89,00
Fury of the Furries	52,50	**Stunt Driver**	**22,00**	• Worlds of Legend	46,40
Gear Works	22,00	Superfrog	59,80		

W OKRESIE NOWOROCZNYM SUPER OFERTA - NIŻSZE CENY UPUSTY DO 40%

ZAMÓW KATALOG JUŻ DZIŚ ZNAJDZIESZ W NIM WSZYSTKIE INFORMACJE

• – Program posiada instrukcję tylko w języku angielskim.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ komputera).

Lipińska 2, 00-968 Warszawa, skr. poczt. 114

tel. (0-2) 663-93-90 fax (0-2) 663-92-98



Jesteśmy mile zaskoczeni tak żywą reakcją z waszej strony na pojawienie się tematyki mangowo-animowej w SS. Plany są ogromne: opisy filmów, serii, komiksów, książek i wielu innych drobiazgów oraz odpowiedzi na najczęściej pojawiające się pytania. Może nawet nauczymy was nieco japońskiego! Specjalnie na życzenie w aktualnym numerze „wszystko o..." Sailor Moon. Co bystrzejsi fani już na pewno zauważyli Usagi Tsukino – tytułową bohaterkę serialu na naszej okładce.

Dobre czasy idą dla Otaku. Do prekursorskiego Polsatu (Sailor Moon) i Polonii 1 (kilkanaście serii dla dzieci – m. in. Yattaman, Królestwo Kalendarza, Tygrysia Maska, Zorro, Gigi La Trottola, Kapitan Hawk, Pojedynek Aniołów, Generał Daimos, Czarodziejskie Zwierciadełko, Baseballista) dołączył również Canal+ z dwoma pełnometrażowymi filmami jednego z najznakomitszych przedstawicieli japońskiej animacji – Hayao Miyazaki.

„Szkarłatny Pilot" opowiada losy pilota, weterana Pierwszej Wojny Światowej, prowadzącego życie na jednej z wysepek Morza Śródziemnego. Powietrzne pojedynki, walki z piratami, porwania i ucieczki – wszystko to przedstawione na tle powoli odchodzącego w przeszłość świata wolności i swobody. Tytułowy Szkarłatny Pilot jest jednym z ostatnich rycerzy przestworzy, reprezentującym zapominane już ideały honoru i szlachetności. Jego świat musi jednak ulec zagładzie w obliczu nadciągającego faszyzmu. Jak mówi sam reżyser: „To film dla dorosłych, którzy w dzieciństwie marzyli o czystym życiu, mieli ideały".

Kolejnym filmem jest zapowiadany na 7 stycznia „Mój Sąsiad Totoro". Film przeznaczony jest dla dzieci i opowiada o życiu małych dziewczynek Satsuki i Mei, które przenoszą się na wieś, aby być bliżej szpitala, w którym leży ich chora mama. Dziewczynki spotykają tu tajemnicze, widzialne tylko dla dzieci stworzenia – Totorów.

Dla wszystkich zgłodniałych: codziennie na satelitarnym kanale francuskim MCM emitowany jest kilka razy dziennie 5-minutowy program Manga Zone – głównie przegląd nowości, a na RTL2 seriale po niemiecku.

Jednym z najciekawszych pomysłów, który się objawił w listach jest powstanie Klubu Anime i Mangi pod patronatem SS. Idea jest fajna, lecz wymaga jeszcze uściślenia – napiszcie, czym miałby się on zajmować, na jakich zasadach działać?

Wielu z was chciało by rozszerzenia Manga Roomu. Ja też bym chciał ale co na to znaczna większość czytelników, która kupuje SS przede wszystkim dla gier?

Mr. Root

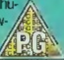
PS. Panienka z okładki ostatniego SS'30 to IRIA z filmu IRIA, ZEIRAM THE ANIMATION



BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON – CZARODZIEJKA Z KSIĘŻYCA

Projekt postaci: *Kazuko Tadano i Ikuko Itoh*
Reżyseria: *Jun'ichi Satoh i Kunihiko Ikuhara*

Bishoujo Senshi Sailor Moon (Pretty Soldier Sailor Moon) jest historią gamoniowatej czternastoletniej dziewczynki Usagi Tsukino, która otrzymuje od tajemniczej kotki Luny moc przekształcania się w piękną wojowniczkę Sailor Moon. Pod tą postacią walczy ze złem i niegodziwością jakie zsyła na ziemię zła królowa Beryl. Z czasem do Sailor Moon dołączają inne czarodziejki. Serial adresowany jest do dziewcząt od 4 do 12 lat, chociaż dzięki niepowtarzalnemu humorowi zdobył sobie znacznie szerszą wiekowo, także i męską widownię, stając się jednym z najpopularniejszych Anime w Japonii.



Emisja Polsat Śr. 15.30 i Czw. 8.30 Za wiedzą rodziców

Usagi Tsukino była niczym nie wyróżniającą się uczennicą szkoły średniej (u nas byłaby to jeszcze podstawówka), a raczej wyróżniała się in minus. Przeciętne stopnie, słabe wyniki w sporcie, częste spóźnienia na lekcje, na dodatek złego: gamoń i płaksa. Pewnego dnia napotkała jednak kotkę imieniem Luna, która podarowała jej czarodziejską broszę. Dzięki niej Usagi może zmieniać się w piękną wojowniczkę Sailor Moon. W tej postaci walczy z Youma (demonami), jakie przybywają na Ziemię aby kraść ludziom życiową energię. Niestety także w tej postaci jest wyjątkowo niezdarna i gapowata. Na szczęście w gorących momentach pojawia się tajemniczy Tuxido Kamen (ang. Tuxido Mask, pol. „Taxido") aby wyratować ją z opresji. Z czasem do Sailor Moon dołączają inne dziewczęta, tworząc grupę wojowniczek-czarodziejek.

Pewnie dziwicie się kto to jest ta Usagi, skoro w telewizji jej imię to „Bane". Drogi tłumaczeń są pokrętne, powiem więc tylko, że Usagi Tsukino to po japońsku coś w stylu „księżycowy królik". Królik po angielsku to Bunny i stąd już mały krok do Bane. Co ciekawe w wersji amerykańskiej zrezygnowano z imienia Bunny (niezdrowe skojarzenia z Playboy'em) i nadano Czarodziejce z Księżyca imię Sarena. Niestety wiele dowcipów japońskich (nie tylko tych o króliku) jest nieprzetłumaczalnych i traconych w przekładzie. Zresztą nie tylko dowcipów: pamiętacie spadające gwiazdy z finału każdego odcinka? W Japonii spadająca gwiazda to nieszczęście i złe fatum!



Sarial Sailor Moon składa się z czterech części: Sailor Moon, Sailor Moon R (R jak romans), Sailor Moon S (S jak Super) i Sailor Moon Super S. Pierwsza seria obejmuje 46 odcinków, w trakcie których poznajemy pierwszych pięć czarodziejek, Tuxido oraz Królową Beryl, jej generałów. Jadeite (pol. „Dżedajte"), Nephrite (pol. „Neflajte"), Zoisite, Kunzite, oraz garść potworów z Królestwa Ciemności. UWAGA! UWAGA! FANI O SŁABYCH NERWACH NIE CZYTAJCIE NASTĘPNEGO AKAPITU!!

Pierwsza seria kończy się okrutną śmiercią wszystkich czarodziejek. W USA ten odcinek nie został wyświetlony, podobnie jak odcinek, w którym brat Usagi kopie Lunę w brzuch i parę innych, które mogłoby speczyć delikatną psychikę młodych odbiorców. Ciekawe jak będzie u nas. Generalnie serial nie miał szczęścia do cenzury – na przykład w scenach transformacji, które czarodziejki zaczynają w stroju Ewy, pozostawiono jedynie zarys ciała – inne szczegóły zostały wymazane. To tylko najbardziej drastyczne przykłady na to, że japońska kultura jest NAPRAWDĘ bardzo odmienna od naszej.





BOHATEROWIE

Czarodziejka z Księżyca (Sailor Moon) – Usagi Tsukino – urodziny: 30 czerwca, znak Zodiaku: Rak, kamień: perła, grupa krwi: 0, ulubione kolory: biały i różowy, hobby: jedzenie, spanie, robienie zakupów i gry video (!), ulubione potrawy: lody i ciastka, nielubiana potrawa: marchewka,





Angielskie pismo AnimeFX w swoim grudniowym numerze zauważyło fakt wyświetlania przez Polsat serii Sailor Moon (reprodukcja newsa powyżej). Trzeba przyznać, że znajdujemy się tu w doborowym towarzystwie – serial Sailor Moon emitowany jest poza Japonią jedynie w USA, Francji i Niemczech.

MANGA ROOM

Słownik początkującego Otaku

W wielu opisach, filmach czy komiksach spotkacie się z japońską formą dodawania przyimka do imion czy nazwisk np. Tanaka-san. Każdy z nich ma swoje przeznaczenie i używa się go w konkretnych sytuacjach.

-san – odpowiednik naszego Pan/Pani i dodaje się go do imion, nazwisk lub wykonywanego zawodu np. Tanaka-san to Pan Tanaka zaś o-mawari-san to pan policjant. -san używa się zawsze do osób o tym samym statusie społecznym co my. Nie można jednak mówić o sobie jako -san. Mówimy zawsze „Kowalski desu" (desu czyt. des) – "Nazywam się Kowalski" ale nigdy „Kowalski-san desu" – „Nazywam się Pan Kowalski". Dziewczyny w szkołach średnich również tytułowane są -san.

-sama – używamy podczas rozmowy z kimś bardzo ważnym, często z osobą o wyższym statusie społecznym np. wasz szef, nauczyciel itp. W „Szogunie" bossem samurajów był Toranaga-sama.

sensei – mistrz lub nauczyciel. Używane czasami razem z imieniem jako tytuł „kouchou-sensei" – Panie Dyrektorze.

sempai – wasz mentor lub opiekun. W Japonii będąc w szkole nowicjuszem ludzie wybierają sobie opiekuna z jednego ze starszych uczniów, którego nazywają sempai.

-kun – używamy przy tytułowaniu mężczyzny lub chłopca stojącego na tym samym poziomie hierarchii społecznej lub niżej. W bardziej luźnych sytuacjach można nazywać swoich bliskich kolegów -kun np. Kaneda-kun.

-chan (czyt. cian) – można używać do małych dziewczynek (np. Akane-chan). Dzieci mówia na dorosłych -chan ale również na małe dzieci można mowić -chan. Powiedzenie na kogoś dorosłego -chan bez powodu może być bardzo obraźliwe.

Używać samego imienia lub nazwiska można tylko do bliskich znajomych w innym przypadku jest to bardzo niegrzeczne.

Dziewczyny w miarę wieku adresowane są -chan a potem od razu -san gdy na chłopców mówi się najpierw -chan, -kun a dorosłych -san.

W Japonii najpierw podajemy nazwisko, a potem imię (tak jak u nas w wojsku i w książce telefonicznej) np. Tendo Nabiki, a nie jak u nas Nabiki Tendo.

Sayonara! Mr. Root

---

ulubione przedmioty: gospodarstwo domowe, najmniej lubiane przedmioty: matematyka i angielski, silne punkty: czerwienienie się, płacz. Nie ma wielu zadatków na bohaterkę, ale bycie Sailor Moon (Czarodziejką z Księżyca) wychodzi jej z odcinka na odcinek coraz lepiej. Podobnie jak wszystkie pozostałe czarodziejki ma 14 lat.



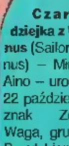
Czarodziejka z Merkurego (Sailor Mercury) – Ami Mizuno – urodziny: 10 września, znak Zodiaku: Panna, grupa krwi: A, ulubione kolory: akwamaryn, jasnoniebieski, hobby: czytanie i gra w szachy, ulubiony sport: pływanie, ulubiona potrawa: sandwicz i anmitsu, ulubiony przedmiot: matematyka, silny punkt: obliczenia. Amy jest mózgiem grupy i rozwiązuje niemal wszystkie zagadki jakie stają przed czarodziejkami – nic w tym dziwnego, gdyż jak donoszą pewne źródła jej IQ bliskie jest 300. Amy wierzy raczej w siłę rozumu niż siłę ognia, a i jej bojowe zawołanie „Mydło-powidło" nie brzmi zbyt walecznie.



Czarodziejka z Marsa (Sailor Mars) – Rei Hino – urodziny: 17 kwietnia, znak Zodiaku: Baran, grupa krwi: AB, ulubione kolory: czerwony i czarny, hobby: przepowiadanie przyszłości, ulubione potrawy: pizza wegetariańska i wędzona ryba, nielubiana potrawa: szparagi, ulubiony przedmiot: literatura starożytna, najmniej lubiany przedmiot: nauka o społeczeństwie, silny punkt: medytacja. W swej własnej opinii, najbardziej nadaje się na przywódcę czarodziejek. Z początku nie lubi Bane, ale później pomaga jej jako „silne ramię" w momentach gdy Sailor Moon przeżywa kolejne napady płaczu. Ze wszystkich czarodziejek Rei jest najbardziej dojrzała i najczęściej umawia się na randki. W przyszłości chce być: piosenkarką, modelką, żoną, seiyuu (aktorką podkładającą głos w Anime!).



Czarodziejka z Jowisza (Sailor Jupiter) – Makoto Kino – urodziny 5 grudnia, znak Zodiaku: Strzelec, grupa krwi: 0, ulubione kolory: zielony i różowy, hobby: gotowanie, ulubiona potrwa: ciasto z wiśniami, ulubiony przedmiot: gospodarstwo domowe, najmniej lubiany przedmiot: fizyka, silny punkt: gotowanie. Jest najbardziej niezależną z czarodziejek (mieszka sama!) i posiada silną osobowość, nic więc dziwnego, że w walce to ona jest ostoją morale całej grupy.



Czarodziejka z Wenus (Sailor Venus) – Minako Aino – urodziny 22 października, znak Zodiaku: Waga, grupa krwi: B, ulubione kolory: żółty i czerwony, hobby: marnowanie czasu, ulubione danie: ryż na ostro, ulubiony przedmiot: wychowanie fizyczne, najmniej lubiany przedmiot wszystkie inne. Ma najbardziej otwartą osobowość ze wszystkich czarodziejek i generalnie chce się przyjaźnić ze wszystkimi. Dba o dobre samopoczucie pozostałych. Podpora szkolnej drużyny siatkówki.

Tuxido Kamen – Mamoru Chiba – urodziny: 3 sierpnia, grupa krwi: A, ulubione danie: czekolada, ulubiony kolor: czarny, hobby: czytanie, ulubiony przedmiot: fizyka. Za dnia Mamoru jest normalnym studentem college'u. Gdy jednak przychodzi potrzeba, jako romantyczny Tuxido pomaga czarodziejkom w zwalczaniu zła. Stosunki pomiędzy nim a Usagi są conajmniej nienajlepsze, jednak tylko do chwili gdy odkrywają wzajemnie swoje ukryte tożsamości: Tuxido i Sailor Moon. W astrologicznej symbolice filmu Tuxido reprezentuje Ziemię.

PS. Najlepsze w serialu są: Sailor Mercury i muzyka na początku.

Witia Krugloj











SCREAMER

Brrrummm.... Vrrroommm! Wyścigi samochodowe wszelakiej maści sprzedają się jak ciepłe bułeczki. Błyskawicznie rośnie rzesza miłośników tego gatunku. Zmieniają się też trochę zasady, na których działają wyścigi. Wydawcy odchodzą od sloganów typu: „Realistyczny symulator jazdy samochodem" na rzecz: „Super widowiskowa, odlotowa jazda bolidami, podczas której nie obowiązują żadne zasady". I dobrze. Bo przecież każdy jechał samochodem i na pierwszy rzut oka widać, że żadna gra nie oddaje nawet w połowie wrażenia jazdy. Wbrew pozorom o niebo trudniej zrobić realistyczny symulator samochodu niż symulator lotniczy. A tak przynajmniej programiści skupiają się na super efektach, bo przecież w tego typu grach liczy się dobra zabawa.





SCREAMER jest przykładem takiego właśnie podejścia do wyścigów. Żadnych realiów, liczy się frajda. I rzeczywiście żadnych realiów nie uwzględniono – samochód przy prędkości trzystu (!) kilometrów na godzinę uderza w bandę, koziołkuje, turla się, po czym staje na czterech kołach i dalej w trasę. Nie mówiąc już o zderzeniach przy podobnych prędkościach, które potraktowano jak drobne stłuczki parkingowe. Co do widowiskowości to po prostu dech zapiera... Gra wygląda FAN-TA-STY-CZNIE! Można spokojnie powiedzieć, że pod względem graficznym dotychczasowe wyścigi mogą się schować. Nawet w trybie VGA krajobraz to poezja. Przede wszystkim bajecznie kolorowy i żywy. Wokół ciebie wszystko się rusza – jeżdżą tramwaje, latają śmigłowce i samoloty, majestatycznie suną kolejki linowe, obracają się wielkie reklamy... Wokół toru co chwila wybuchają fontanny świateł – wszystko miga, mieni się kolorami... Same trasy przygotowane są nad wyraz starannie. Wymiatamy w tunelach, na podjazdach, w mieście i w górach, po ulicach i po torach wyścigowych, nad morzem i w kotlinach, po asfalcie i po żwirze, w nocy i w dzien... trzeba przyznać, że inwencji nie brakowało. Zadbano o najdrobniejsze szczegóły – np. barierki i słupki latają aż miło, zaś nocą jesteś świadkiem imponującej gry świateł. Można by wymieniać długo, ale po co? To trzeba zobaczyć i już!

Słówko warto powiedzieć o oprawie dźwiękowej. To słówko to: FE-NO-ME-NA-LNA! Z jednej strony krystaliczny głos spikera, zaś z drugiej ryk wysokoobrotowych silników. Odgłosy walki przeplatają sie z odgłosami otoczenia – warkot wirnika helikoptera, odgłos jadącego pociągu, szum wiatru na górskich przełęczych, policyjne syreny w mieście, czy odgłosy zabawy w mijanym wesołym miasteczku. Jest dokładnie wszystko co powinno być, a nawet trochę więcej. I w dodatku sugestywnie i bardzo mądrze wykorzystane efekty stereo.

Virgin'95

PC DOS **1 CD**
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ DOS
Autoryzowany dystrybutor: IPS Computer Group (PC CD)
zapowiedź: styczeń

Taki graficzny przepych ma swoją czarną stronę – gra ma bardzo wysokie wymagania. Tryb VGA to DX4 i 8 MB RAM, zaś tryb SVGA wymaga P90 i 16 MB RAM. Gdy się tego nie zapewni, gra skacze lepiej od wyćwiczonej żaby – nici z dobrej zabawy.

Standardem jest, że gra przewiduje wspólne wymiatanie – bardzo przyjemnie obsługuje sieć lokalną.

KaYteck







